PEŁNA WERSJA GRY

SEVEN KINGDOMS

RTS z mnóstwem nowatorskich rozwiązań

Do wygrania 70 gier

W NUMERZE 2 CD! TYLKO 8,50 zł

NEWSY • RECENZJE • SOLUCJE • TIPSY • PORADY

Action PLUS CD

ISSN: 1428-964X
INDEX: 343102

Cena: 8,50 zł w tym VAT 7%

Nr 2/2002
Luty (47)



Medal Of Honour: Allied Assault

Najlepsza gra FPP?

NOWOŚCI:

Rayman M
Wizardry 8
S.W.I.N.E.
Ghost Recon
Comanche 4
Il-2 Sturmovik



SOLUCJE I PORADNIKI:

Return To Castle Wolfenstein
Civilization III

PLAKATY:

Return To Castle Wolfenstein
Battle Realms

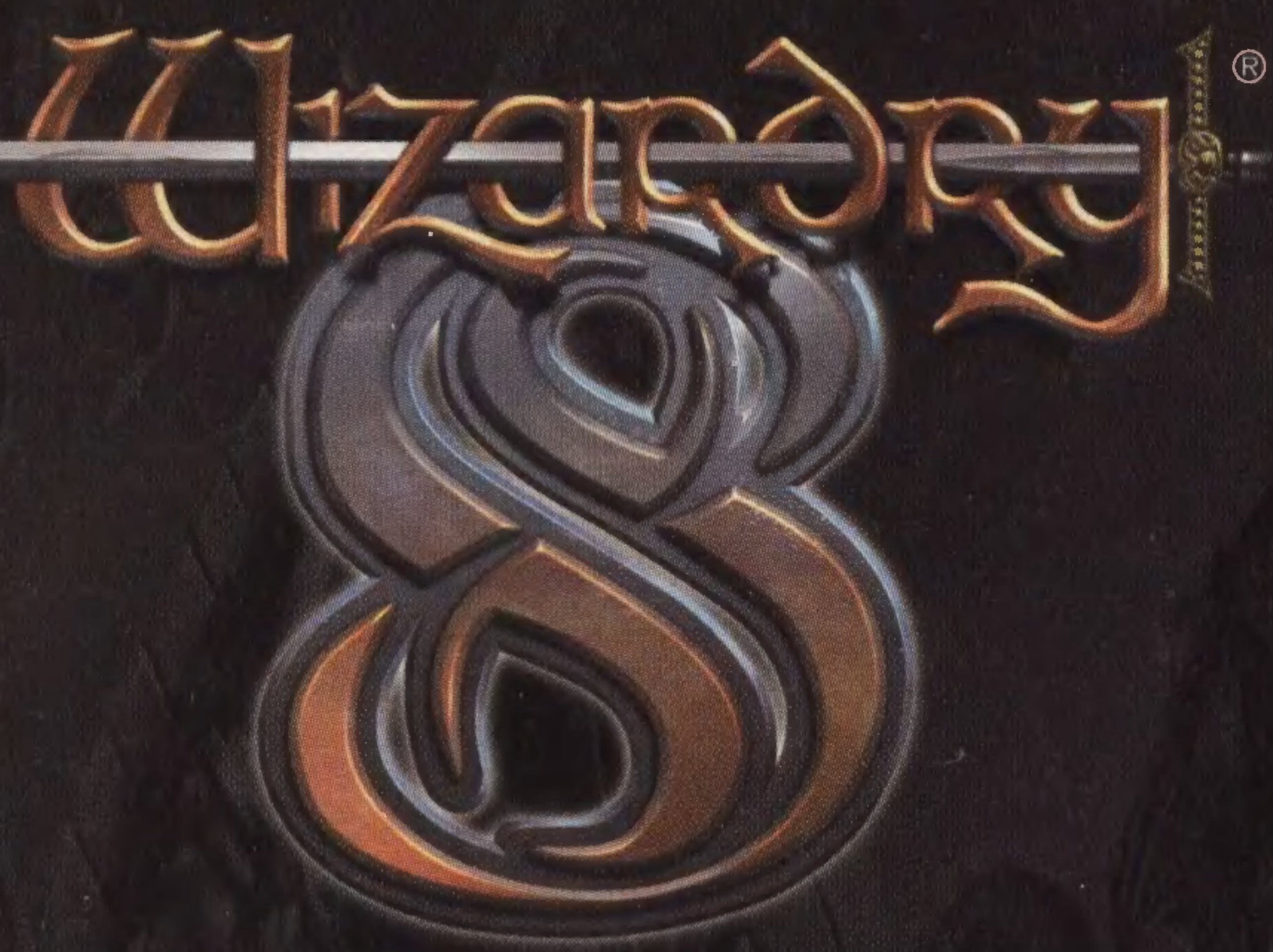
Pełna wersja gry
SEVEN KINGDOMS
RTS z mnóstwem nowatorskich rozwiązań



www.actionplus.com.pl

NAJSZYBSZY MAGAZYN O GRACH NA RYNKU

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!



CZAS ABYŚ ZAGŁĘBIŁ SIĘ W ŚWIAT MAGII I TECHNOLOGII.

W Wizardry 8 wcielasz się w jednego z członków załogi kosmicznego statku, który został zestrzelony nad tajemniczym światem Dominus. Na szczęście nie cała załoga zginęła w trakcie katastrofy. Musisz wraz z ocalałymi znaleźć wyjście z sytuacji. A nie jest to łatwe zadanie. Tylko poznanie tego świata i rządzących nim praw pomoże Ci wydostać się z opresji. Ale pamiętaj: ten, kto spowodował katastrofę statku nadal czyha na Twe życie...

WIZARDRY 8 TO:

- Olbrzymi, fantastyczny świat do zbadania
- Fascynujące połączenie świata magii i nowoczesnej technologii
- Nielinowy scenariusz oraz możliwość ukończenia gry na wiele sposobów
- Znakomita grafika 3D, dotąd niespotykana w innych grach RPG
- Możliwość wykreowania bohatera z pośród 11 ras i 15 klas zawodowych
- Nowy fazowy system walki, ponad 100 typów potworów i ponad potężnych 100 czarów
- Możliwość przeniesienia postaci z wcześniejszych częśći gry
- Profesjonalna polska wersja językowa, przygotowana przez zespół CD Projekt





Już 1 lutego 2002 absolutnie nowa, totalnie odlotowa, strona www.cdprojekt.info

Informacje prosto ze źródła







SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com





PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT •

Spis treści
LUTY 2002



Szczęśliwego Nowego Roku!!!

Tak jest zawsze - po świątecznym wysypie półki sklepów z grami komputerowymi świecą pustkami, szczególnie w dziale Nowości. Mimo to naszym specjalnym agentom udało się jednak zagrać w kilka całkiem niezłych gierek. Przede wszystkim jest to Medal Of Honour, najlepszy FPP-ek ostatnich miesięcy. Zwróćcie też uwagę na zabawną strategię S.W.I.N.E., doskonały powrót klasycznego RPG-owego giercowania w postaci Wizardry 8, rewelacyjny symulator Il-2 Sturmovik i naprawdę wciągającą, ale bardzo trudną grę zręcznościową Rayman M. Poza tym mamy dla Was w tym miesiącu plakaty RTCW i Battle Realms oraz solucje do pierwszego z tych tytułów i do Civilization 3. Mało? Chyba nie... A za miesiąc będzie jeszcze więcej, w tym jeden wielki tytuł, na który czekamy z zapartym tchem od długiego czasu. Nie będziemy jeszcze zdradzać szczegółów, ale stratedzy będą na pewno zadowoleni.

Naczelny, Vice & Team



Power Plus

Gotowi na Power Plusa? Jeszcze nie?!? Zostało już coraz mniej czasu. Już w marcu w Action Plusie specjalna płyta Power Plus, która odkryje przed Wami zupełnie nowe możliwości zarówno Waszych komputerów, jak i samego giercowania. Wymagania sprzętowe? Wyobraźnia i ciekawe pomysły - a jeśli jesteś naszym czytelnikiem, masz to na pewno.

▶ Co byś zrobił



Frank Herbert's Dune
(Planeta Arrakis. Misja: wyeliminowanie żołnierza Barona Harkonnena)

Jest rok 10191. Nazywasz się Paul Atryda i musisz wykończyć Harkguarda. Żołnierz Barona ma w ręku ciężki karabin laserowy, więc może szybko zakopać cię w piachu Diuny. Istnieje jednak szansa na unieszkodliwienie Harkonnena, jeśli będziesz wystarczająco waleczny i zdesperowany. Co robisz?

A Masz w ręku sprawdzony nóż. Rzucasz się na wroga bez wahania. Żołnierz ma na sobie ciężki pancerz. Jest wolny i zmęczony upałem. Zanim Harkguard zorientuje się, co się dzieje, zatopisz mu nóż w gardle i utoczysz krwi w imię zemsty!

[zajrzyj na stronę 14] ➤

B W ręku masz pewną broń: nóż, ale postanawiasz zastosować inną taktykę. Skradasz się do stojącego tyłem Harkonnena. Poruszasz się ostrożnie lecz piasek skrzypi ci pod butami. Nóż jest gotowy do zatopienia w nerkach Harkguarda. Zostało jeszcze kilka metrów.

[zajrzyj na stronę 65] ➤

Action PLUS®
e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 47
Luty 2002

Redakcja
51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
tel. (071) 345 21 38

Redaktor Naczelny
Tymon Smektała
tymon@actionplus.com.pl

Zast. Redaktora Naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@actionplus.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliński, Marcin Serkies, Maciej Jakubski, Aleksander Olszewski, Ewelina Skowrońska

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński, Sławomir Lipowski

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Kuba Siepkowski

Korekta
Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo H.Bauer Sp. z o.o., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes
Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy
Zbigniew Bański

Dział reklamy

Dyrektor działu: Katarzyna Jabłońska

Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@silvershark.com.pl

Waldemar Poturniak
tel. komórkowy (0) 501 93 06 89
e-mail: waldemar.poturniak@silvershark.com.pl

Leszek Kun
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 103
tel. komórkowy (0) 607 53 66 60

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: pr@silvershark.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

Seven Kingdoms



Podbij baśniową krainę - w taki sposób, jaki tylko chcesz.



Wprowadzenie

Wejdź w niezwykły świat Siedmiu Królestw, świat intryg i dyplomacji, handlu i podboju, otwartej walki i szpiegowania. Obejmij władzę nad jedną z siedmiu cywilizacji - chińską, perską, japońską, grecką, normańską, majską lub Wikingów. Rozpocznij drogę do potęgi z jedną niewielką osadą i podbij cały świat używając siły oręża, dyplomatycznego sprytu, gospodarczego zniewolenia lub dowolnej, wybranej przez siebie kombinacji tych środków. Wypowiadaj swoim przeciwnikom wojnę lub łącz się z nimi na mocy dyplomatycznych paktów. Wysyłaj szpiegów, by zdobywali informacje o siłach wroga lub zatrzymaj ich we własnych granicach, by walczyli ze szpiegami przeciwnika. Wydobywaj surowce i wytwarzaj dobra, buduj place targowe i otwieraj szlaki handlowe, by wzbogacić skarbiec twojego imperium. Rozkazuj naukowcom, by opracowywali nowe narzędzia niszczenia i wojny lub wykorzystaj ich intelekt w celach pokojowych. Tylko od ciebie zależy, w jaki sposób osiągniesz zwycięstwo w świecie Seven Kingdoms.

Seven Kingdoms - Siedem Królestw - to gra strategiczna o epickich proporcjach rozgrywana w czasie rzeczywistym. Gracze konkurują z 6 innymi władcami sterowanymi przez komputer lub innych graczy w trybie multiplayer.

Instalacja

Włóż płytę z grą Seven Kingdoms do napędu CD. Jeśli masz włączony Autostart, pojawi się okienko, w którym wybierz opcję Install. Wybierz katalog docelowy oraz objętość instalacji. Jeśli masz wyłączony Autostart, po włożeniu płyty do napędu wybierz Mój Komputer, napęd CD i kliknij dwukrotnie na ikonce Setup.exe. Przeprowadź proces instalacji tak jak opisano to powyżej.

Po instalacji możesz uruchomić grę, wybierając z menu startowego Programy, katalog Seven Kingdoms i ikonę Seven Kingdoms.



Podstawowe informacje



Gatunek: RTS
Premiera: 1998
Internet: TAK
Obsługa akceleratora: NIE

Wymagania
Minimalne: Windows 95, Procesor Pentium, karta graficzna kompatybilna z Direct X, 16MB RAM
Rekomendowane: jak wyżej







Początek gry

Po obejrzeniu animacji zobaczysz główne menu gry. Tu wybierasz, czy interesuje cię opcja gry na jednego gracza (Single Player), wielu graczy (Multi Player), obejrzenie encyklopedii zawierającej informacje o świecie Seven Kingdoms (Encyclopedia) lub informacji o najlepszych graczach (Hall Of Fame). By wybrać jedną z opcji, wystarczy kliknąć kursorem-mieczem na odpowiednim przycisku.

Trening

Ponieważ Seven Kingdoms to złożona gra strategiczna, gorąco zalecamy rozegranie misji treningowych zawartych w grze. Rozegranie ich wszystkich pozwoli na opanowanie wszystkich tajników gry i znacznie ułatwi dalszą rozgrywkę. Po wybraniu opcji misji treningowych (Training) uzyskasz dostęp do wszystkich lekcji przygotowanych przez twórców gry. Najlepiej, jeśli rozegrasz wszystkie misje treningowe po kolei, ponieważ zdarza się, że późniejsze lekcje wykorzystują wiedzę przedstawianą we wcześniejszych zadaniach treningowych. Po wybraniu lekcji pojawia się krótki opis jej zawartości - jeśli ci odpowiada, kliknij na przycisk Start. Tekst wybranej lekcji pojawi się u góry ekranu, a w jego dolnej części możesz wykonywać zadania stawiane przed tobą w danej misji treningowej. Pomiędzy kolejnymi lekcjami możesz przechodzić klikając na klawiszach < i >. Dostęp do lekcji treningowych możesz także uzyskać w dowolnym momencie w trakcie każdej gry w trybie single player, wybierając z menu opcję "Load Training Session".

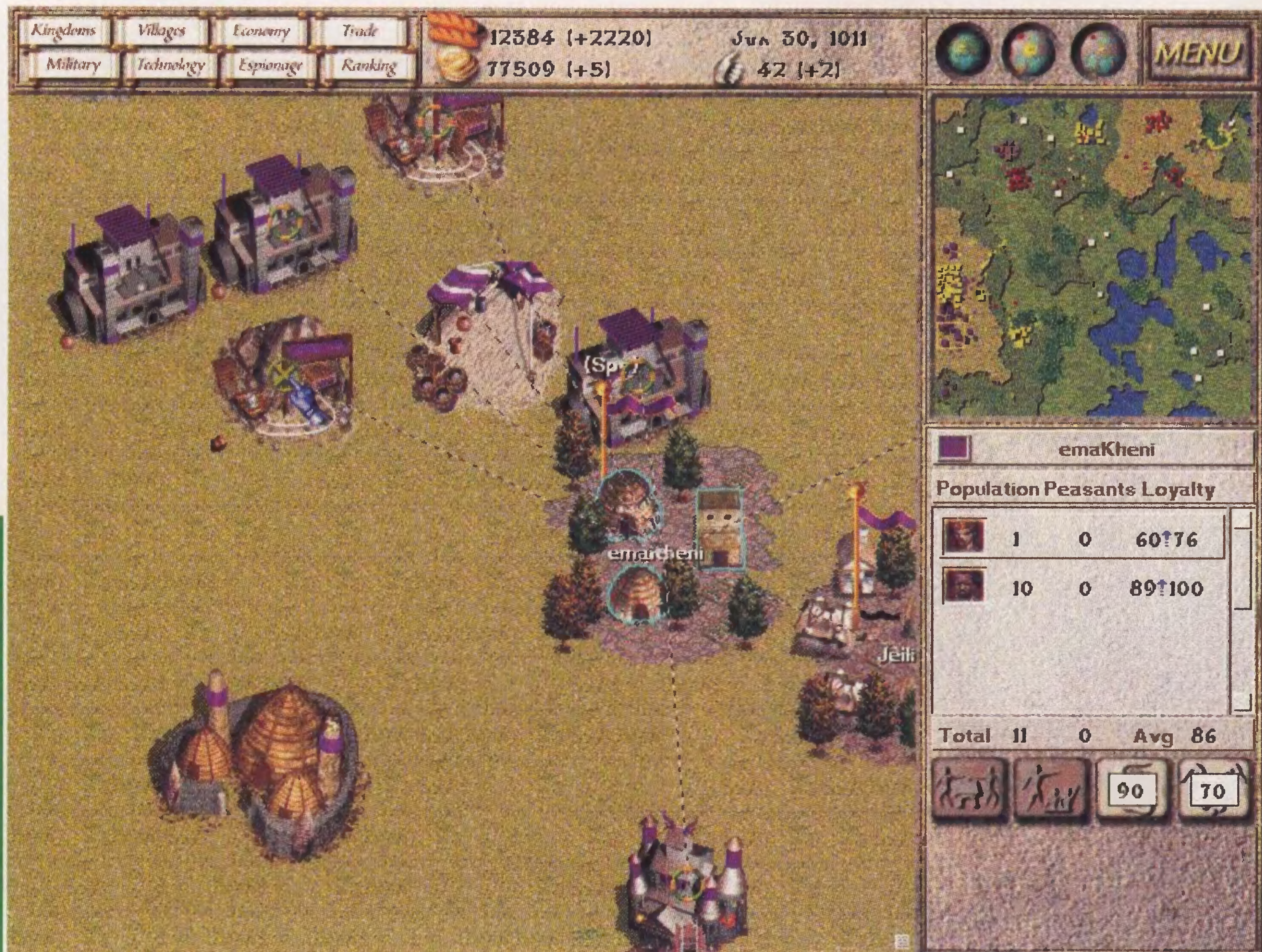
Gra w trybie single player

By rozpocząć nową grę, kliknij na przycisku New Game. Pojawi się ekran opcji, w którym możesz zdefiniować charakter i poziom trudności danej rozgrywki. Pierwszy ekran opcji zawiera opcje podstawowe, takie jak wybór narodowości, liczba komputerowych konkurentów, poziom trudności (Level I to poziom najłatwiejszy, Level V to poziom najtrudniejszy), rodzaj terenu, na którym będzie się toczyła batalia oraz stosunek lądu do powierzchni wody. Na dole ekranu opcji podstawowych możesz także wpisać swoje imię.

Ekran Advanced Options I zawiera pierwszą część zaawansowanych opcji. Są to kolejno:

World Map - ustalasz, czy świat gry ma być na początku widoczny w całości, czy tylko w części.
The Map I.D. - identyfikator parametrów określających kształt mapy i rozmieszczenie surowców mineralnych. Kiedy spodoba ci się jakaś mapa, możesz sprawdzić jej identyfikator i potem wpisać go w tym miejscu, by zagrać ponownie na tej mapie.









Fog of War - ustalasz, czy ruchy wrogich jednostek mają być widoczne, czy ukryte.
Human's Treasure - kapitał, z jakim grę zaczyna gracz.
Computer's Treasure - kapitał, z jakim grę zaczyna komputer.
Computer's Aggressiveness - poziom agresji komputerowych władców.
Frythans - ustala, czy Frythanie, mieszkańcy świata Seven Kingdoms, mają być aktywni w grze i jaki jest ich stosunek do gracza i władców komputerowych.
Random Kingdoms - ustalasz, czy komputer ma losow wybierać narodowość władców komputerowych.

Ekran Advanced Options II zawiera drugą część zaawansowanych opcji. Są to kolejno:

Natural Resources at Start - poziom dostępności surowców na początku gry.
Natural Resources Nearby? - ustalasz, czy surowce naturalne mają być rozmieszczone w pobliżu osad startowych władców.
Independent Villages - ustala liczbę niezależnych mieszkańców osad.
Independent Village Resistance - ustala ustosunkowanie niezależnych mieszkańców do władców.
New Villages Emerge? - ustala możliwość pojawiania się nowych niezależnych osad w trakcie gry.
New Kingdoms Emerge? - ustala możliwość pojawiania się nowych królestw w trakcie gry.

Random Events - ustala częstotliwość zdarzeń przypadkowych (trzęsień ziemi, tornad, itd.).

Po zamknięciu ekranu opcji pojawi się ekran Goals, na którym ustalasz warunki zwycięstwa w grze. Pierwszy władca, który osiągnie wyznaczone warunki, wygrywa całą grę.

Defeat All Other Kingdoms - pokonanie wszystkich pozostałych królestw. Osiągnięcie tego warunku zawsze kończy grę.
Destroy All Frythans - pokonanie wszystkich Frythanów. Wygrywa ten z władców, który pokonał największą liczbę Frythanów.
Achieve a Population of.. - osiągnięcie wyznaczonej liczby podległych mieszkańców.
Reach an Economic Score of.. - osiągnięcie wyznaczonej liczby punktów ekonomii.
Reach a Total Score of.. - osiągnięcie wyznaczonej ogólnej liczby punktów.
Achieve Goal Within.. - ustala limit czasu, w jakim należy osiągnąć wyznaczony cel.

Ilość punktów zdobytych w danej grze można sprawdzić klikając w trakcie gry na przycisku Rankings.

Gra w trybie multiplayer

W trybie multiplayer grać może łącznie do czterech graczy. Do gry w trybie multiplayer wystarczy jedna płyta z grą Seven Kingdoms. Po wybraniu gry w trybie multiplayer wybierz rodzaj połączenia - IPX, TCP/IP, Modem lub połączenie bezpośrednie. Kiedy zaczynasz grę, kliknij na Create, jeśli chcesz dołączyć do gry, kliknij na przycisku Join i wybierz nazwę gry, do której chcesz się przyłączyć. Nazwa gry w trybie multiplayer pochodzi od nazwy gracza, który ją stworzył. Po wybraniu gry pojawi się lista opcji, taka sama jak w trybie gry na jednego gracza, z tym, że tylko twórca gry może zmieniać jej ustawienia. Kiedy jesteś gotowy, wciśnij przycisk Ready. Kiedy wszyscy gracze wcisną ten przycisk, rozpocznie się gra.

Klawiszologia

F1-F8	Otwiera zwoje z raportami
F9	Otwiera spis ostatnich wydarzeń
Esc	Zamyka zwoje z raportami
Strzałki ↑/↓	Przechodzi do budynków tego samego typu, co aktualnie wybrany
Strzałki ←/→	Przechodzi do obiektów tego samego typu i narodowości, co aktualnie wybrany
K	Wybiera władcę i centruje na nim obraz
G	Wybiera kolejnego Generała i centruje na nim obraz
F	Wybiera kolejny Fort i centruje na nim obraz
Y	Wybiera kolejnego Szpiega i centruje na nim obraz
H	Wybiera kolejny Okręt i centruje na nim obraz
J	Centruje obraz na złożu naturalnego surowca
F11	Wykonuje zrzut ekranu
F12	Wychodzi z gry
0 (zero)	Pauzuje grę
1-9	Ustala szybkość działania gry
L	Wgrywa nagraną grę
S	Nagrywa aktualną rozgrywkę
Q, W, E	Wybierają kolejne tryby wyświetlania mapy świata
X	Uswa wszelkie komunikaty z ekranu
O	Ekran opcji
P	Wybiera sposób wyświetlania komunikatów na ekranie
. / ,	Wybiera poprzednią/kolejną lekcję treningową
Ctrl + (0-9)	Przypisuje wybrane jednostki do grupy bojowej o danym numerze
Alt + (0-9)	Wybiera ruchome jednostki przypisane do danej grupy
Alt + Prawy przycisk myszy	Przypisuje kolejne punkty nawigacyjne dla wybranych jednostek. By wskazać punkt docelowy należy zakończyć trasę kilkając prawym przyciskiem myszy
Prawy przycisk myszy	Wybiera miejsce ruchu jednostek
Lewy przycisk myszy	Wybiera obiekty (jednostki/budynki) lub zaznacza ich grupę

Uwaga!!!
W przypadku jakichkolwiek problemów z grą Seven Kingdoms zwróć się do naszego działu obsługi klienta, w którym na pewno uzyskasz pomoc. Zadzwoń pod numer /0-71/ 3412083 wew. 101, 102, 106, lub wyślij płytę na adres ACTION PLUS REKLAMACJA ul. Tęczowa 25 53-602 Wrocław z dokładnym opisem problemu.

Krótko o...

Neocron - nowe szczegóły

Tak znakomicie zapowiadających się role-playów (niestety dla większości z nas - multiplayer only) w klimatach s.f./cyberpunka jak dotąd było niewiele. Nawet przejrzenie listy "features" może wywołać zawrót głowy u miłośników tego typu rozrywki. Sprawdźcie zresztą sami: praktycznie nieskończona liczba kombinacji postaci (ich modeli i zdolności z rozbudowanego "drzewa rozwoju"), setki rodzajów broni, możliwość wykorzystywania pojazdów w kilka osób równocześnie (m.in. czołgów i poduszkowców), mieszkanie dla każdego gracza (!), "żywy" system ekonomii i - last but not least - znakomita oprawa graficzna sprawiają, że dziecko Reakktor Media/CDV Software, którego przyjście na świat zapowiadane jest na marzec, jest z całą pewnością dzieckiem wyczekiwanym przez setki, a być może i tysiące ojców chrzestnych...



Parę ploteczek na temat RTCW

O tym, że Return to Castle Wolfenstein nie jest w stanie zarobić na siebie, zapewne już wam wiadomo - po prostu przekroczył swój wykrojony na 9 mln dolarów budżet o tyle, że Activision może jedynie próbować minimalizować stratę. Jednym ze sposobów, by tego dokonać, swoistym wywołaniem impulsu zakupu była więc bardzo agresywna (nie u nas, niestety) kampania reklamowa zjednoczonych sił Activision, Maxim Magazine (yup, tegoż samego) i Hollywood Records, którą wyceniono na... ponad milion dolarów! W jej skład wchodził m.in. krążek CD z materiałami promocyjnymi (zwiastuny, wygaszacze ekranu itp.) dołączany do Maxima oraz konkurs dla klientów, w którym główną nagrodą był high-endowy komputer marzeń! Nawiasem mówiąc - zainteresowanych screensaverem "Babes of Wolfenstein" odsyłam na Fileplanet.com.

UPDATE: chętnych do posłuchania próbek muzy z Wolfa zapraszamy do odwiedzin na oficjalnej stronie kompozytora muzyki do gry Billa Browna (w jego dorobku m.in. Rainbow Six i Rogue Spear, Any Given Sunday i in.).

Adres: http://billbrownmusic.com/musicG4.htm

Nowi Ludzie w Armii

Wyciskanie przez developerów ostatnich soków z popularnych tytułów to prakty-

Soldier Of Fortune 2



Wszystkich czekających na Soldier of Fortune II i niekoniecznie uradowanych wieścią, że nacisk położono w niej głównie na doznania graczy w ramach kampanii single player, ucieszy z pewnością fakt, że twórcy gry - Raven Software - potwierdzili, iż tym razem multiplayer ma być równie ważny jak SP. Wyważenie proporcji widoczne jest nawet w zestawie obiecywanych funkcji tego trybu: już w wersji 1.0 pojawi się detchmatch klasyczny i teamowy, do wyboru będzie kilka plansz (6, być może więcej, jeśli krążki zechcą się rozciągnąć, jednak prawdopodobne jest także poszerzenie ich liczby w ramach oficjalnych bezpłatnych map-packów), 12-14 rodzajów broni, wszystkie (!) modele i 'skiny' z blisko 110 postaci pojawiających się w kampanii SP i co najważniejsze dla tych, których komputer nie ma wyjścia na świat - będą boty tworzone przez Richa Whitehouse'a - ojca znanego counterstrike'owego Jumbota! Nie dość dobrych wieści - jak twierdzą autorzy SOF2, ma być on bardzo łatwy do modyfikowania, co oznacza, że... być może doczekamy rzetelnego następcy Action-Quake'a, a może nawet - krwawszego Counter-Strike'a! Tymczasem jednak - bo do premiery gry wciąż pozostało kilka dni - parę screenów; tym razem dla odmiany - z multiplaya.

Might & Magic IX



Tothegame.com, największy serwis zajmujący się tym-czego-jeszcze-nie-ma, na stronie poświęconej Might & Magic IX: The Writ of Fate rzuca nieco światła na dziewiątą (ściślej - dziesiątej) już część serii Might & Magic. Writ of Fate, według nich, bazuje na historii stworzonej przez Jona Van Caneghemai, zapewnić ma do 60 godzin gry. Świat powstał w na LithTech engine'ie (v. 2,5) i jak udowadniają screeny (dwa z nich - poniżej), naprawdę może się podobać. Fanów serii ucieszy wreszcie z całą pewnością fakt, że M&M IX jest krokiem naprzód także w warstwie merytorycznej - jej twórcy, New World Computing, znalazło czas i chęci, by stworzyć całkowicie nowy system rozmów oraz dołożyć dodatkowe 23 umiejętności osobiste, które pozwolą w pełni wykorzystać potencjał tkwiący w bohaterach.



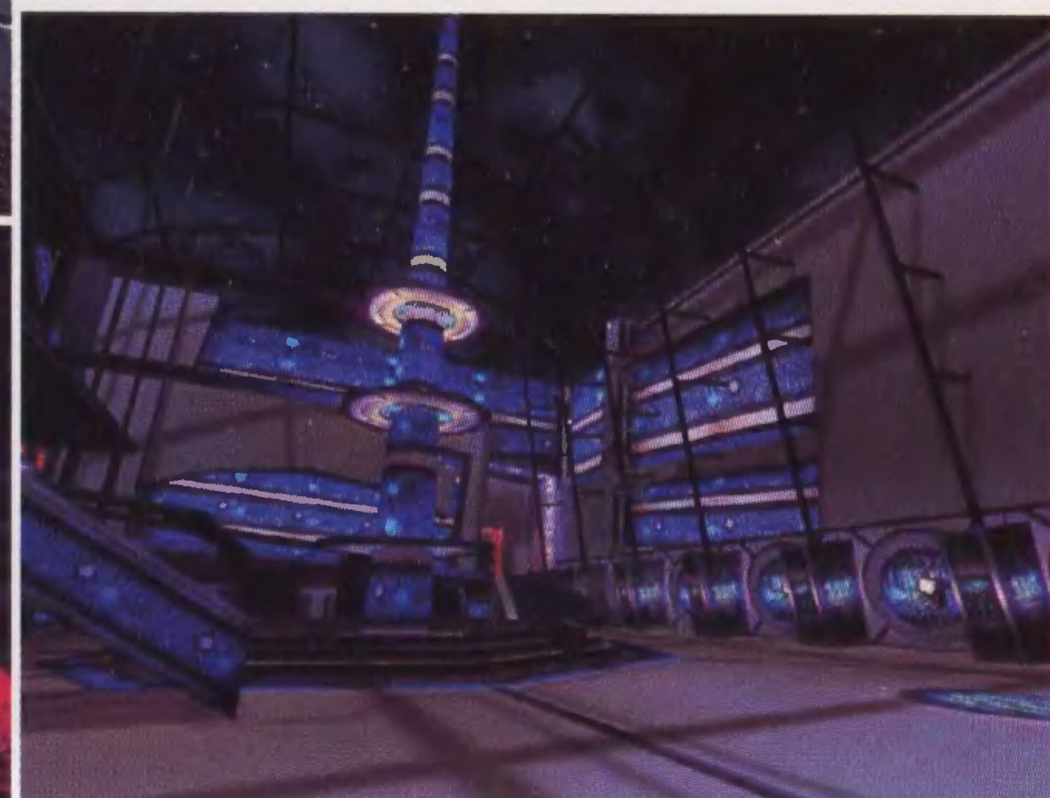
Ostatnią wieścią, jaką podajemy za Tothegame.com, jest data premiery, jaką ponoć ustalono na 29 marca. Woohoo!

Sabotage: Fist of the Empire

W planie wydawniczym niemieckiego CDV Software pojawiła się nowa, jak się zdaje, niezwykła pozycja - Sabotage: The Fist of the Empire. Jak informuje "zajawka" gry na stronie wydawcy - jej akcja, która jest czymś odnajdującym się znakomicie w szeroko pojmowanym action-role-playing game i rozgrywająca się w odległej i odpowiednio udziwnionej przyszłości, wcieli nas w rolę sabotażysty - agenta wrogiego imperium w "Miracle City". Naturalnie, jak na RPG przystało - wypełnianie akcji zleconych przez swych mocodawców nie będzie jedynym zadaniem - przeciwnie - nasz sabotażysta, korzystając z ofiarowanej przez twórców gry - Avalon Ltd. - wolności wyboru, ma możliwość doprowadzenia jej do kilku zakończeń! Niestety jak na tę chwilę nie wiemy nic pewnego o dacie premiery Sabotage.









Capitalism II w ofercie CD-Projektu!

Firma CD-Projekt została wyłącznym dystrybutorem gry Capitalism II w Polsce! Ta rozbudowana strategia ekonomiczna powinna spodobać się wszystkim graczom, którzy kochają zabawę w stylu Monopoly Tycoon, Pizza Connection II czy Traffic Giant Gold. W Capitalism II gracz przejmuje kontrolę nad niewielkim przedsiębiorstwem i będzie musiał zadbać o jego prawidłowy rozwój. Podstawową zaletą gry jest złożoność wykreowanego świata. Autorzy starali się odwzorować tu niemal wszystkie problemy, z jakimi spotykają się prawdziwi właściciele firm - począwszy od załamania systemu logistycznego, skończywszy na zerwaniu kontraktu przez kluczowego kontrahenta. Dwie rozbudowane kampanie - kapitalisty i przedsiębiorcy, tryb multiplayer oraz szczegółowy samouczek pozwolą cieszyć się drugą częścią Capitalism zarówno doświadczonym, jak i tym początkującym graczom. Gra zostanie wydana w profesjonalnej polskiej wersji językowej w marcu 2002 roku i będzie kosztowała poniżej 100 zł.



Homeplanet

Dawno już nie było mowy o żadnym z tzw. kosmicznych symulatorów - Freelancer i X2: The Treat (dawniej X2: Khaak's Treat), którym przyglądam się ze sporym zainteresowaniem, nieodmiennie bronią się precyzyjnym planem wydawniczym. Być może doczekać ich w dobrej formie pozwoli jednak rosyjskie Revolt Software, które już w kwietniu podbijać będzie kosmos, przede wszystkim zaś Ziemię, swym



W odległej galaktyce, daleko, daleko... EE, to nie ten film!





Homeplanet - space combat simem, zawierającym także elementy strategii! Co więcej - od Wing Commanderów, TIE Fightera czy StarLancera, różni Homeplanet to, że kampania złożona z plus minus 20 misji jest nieliniowa, a walki toczyć się mogą tak w głębokiej przestrzeni, jak też na orbitach i w stratosferach planet! Co więcej - w grze występować będzie edytor misji, statków i broni, co - o ile stworzony zostanie tak, że posługiwanie się nim nie będzie wymagać wieloletnich studiów, może sprawić, iż marzenia tych, którzy pograliby w coś porządnego w światach Star Wars czy nieodżałowanego Babylon 5, mogą się wreszcie ziścić! Tymczasem jednak kilka fotek Homeplanet wprost z kosmosu.

BloodRayne



Terminal Reality, twórcy wspomnianego powyżej "Nocturne'a", nie zapomnieli na szczęście o blacharzach (czyt. pecetowcach) i w pocie czoła przygotowują krwiste danie także dla nich. Jak zwykle w przypadku tego twórcy fabuła tej TPP niewiele (ponownie na szczęście) wspólnego ma z rzeczywistością - jej bohaterem jest pani pół wampir - tytułowa Bloodrayne - ktoś, w kim rozpoznać można cechy i Indiany Jonesa, i Williama Blazkowicza, i wreszcie (podobieństwo nazwisk nie może być przecież przypadkowe, prawda?) Max Payne'a! Po tym pierwszym Bloodrayne dziedziczy bowiem to, że akcję osadzono w latach trzydziestych poprzedniego wieku i niecodzienne nawet jak na pół wampira - zapobieganie nazistowskim planom wyrastającym z ich okultystycznych fascynacji. Z Max Payne'a zaś - cóż - nadnaturalną zdolność



Piękna, niebezpieczna - BloodRayne.

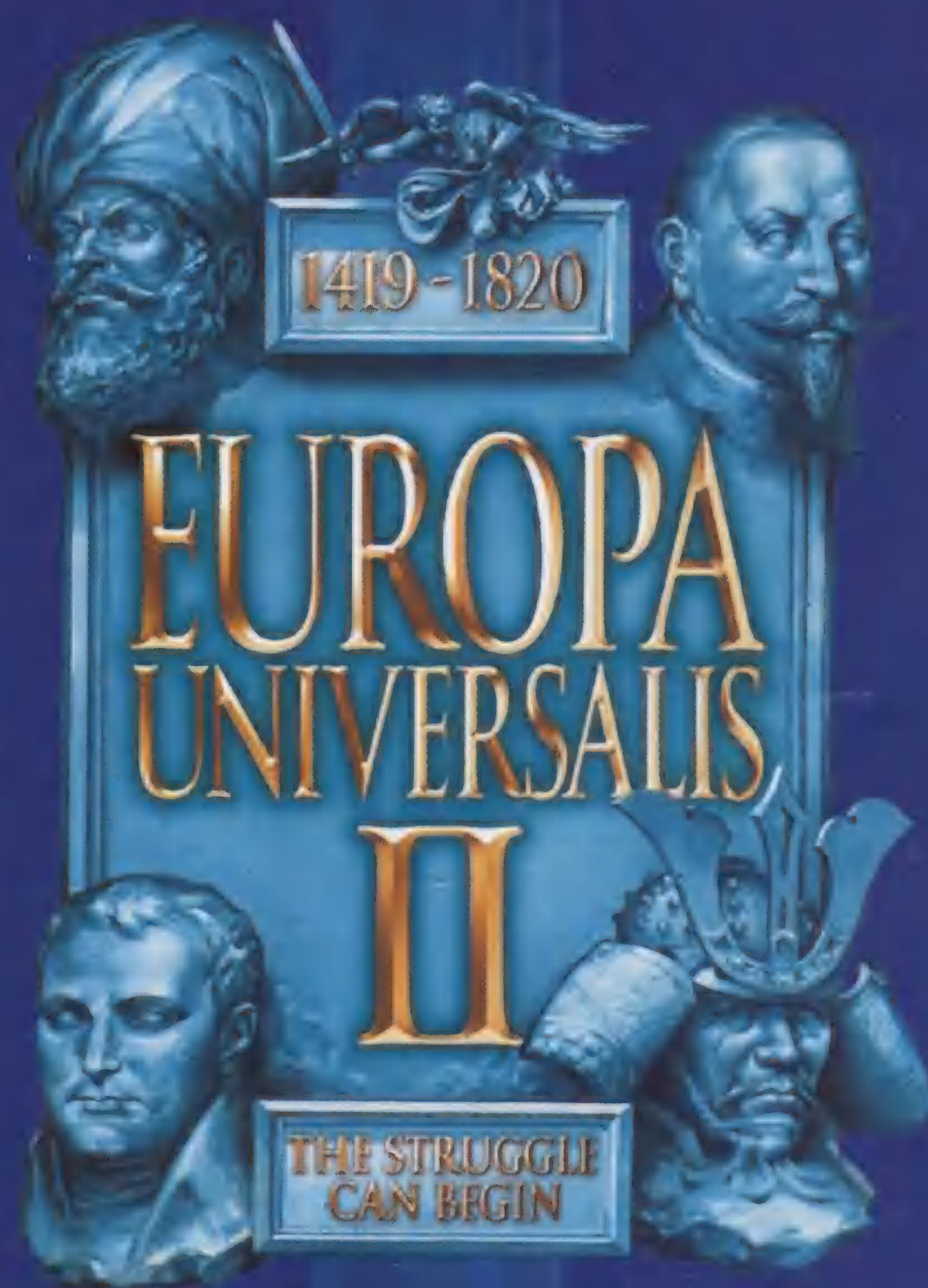


spowalniania czasu i unikania wystrzeliwanych w jej stronę pocisków - słowem: wampirzy bullet time! Nie tylko w nim jednak przejawia się nieludzkość naszej heroiny - dzięki nadnaturalnej prowenencji dysponuje ona także nadludzką siłą, widzi w nocy, potrafi skakać na ogromne odległości! Smakowitego obrazu zapowiedzi dopełnia fakt, że Bloodrayne korzysta z nowego Infernal Engine, który - zdaniem Terminal Reality (twórców, było nie było, Fly II czy Evo II) - jest w stanie wprowadzić Action TPP w nowy wymiar! Tę ostatnią obietnicę jednak zweryfikować będziemy w stanie dopiero w czwartym kwartale 2002. Tymczasem zaś zapraszam do galerii.

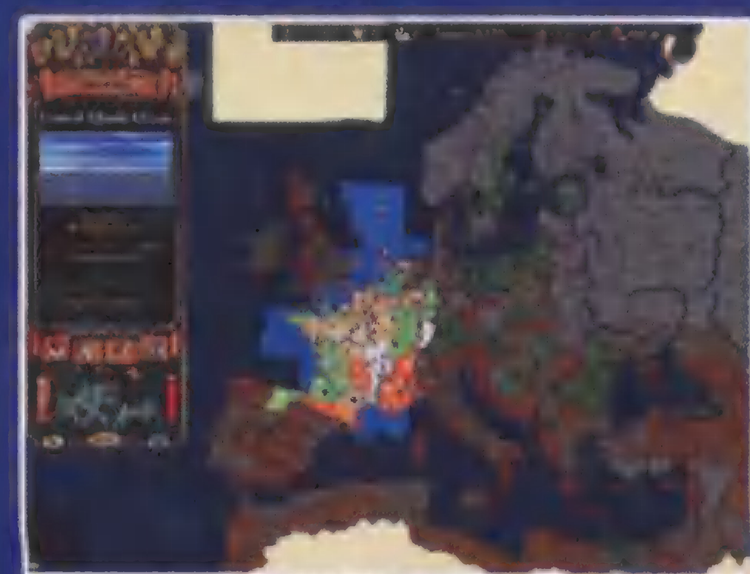
Nightfall Dragons



Informowaliśmy nie tak dawno temu, przy okazji wieści o rzekomym rozpadzie hiszpańskiego Rebel Act Studios, twórców znakomitej TPP Blade of Darkness, że kilku niegdysiejszych "rebeli" postanowiło spróbować pod szyldem Digital Legends na własną rękę. Dziś wiemy już, nad czym Digital Legends pracuje - mianowicie "3D action role-playing game" ze smokami w rolach głównych! Niestety jak na tę chwilę wiemy niewiele więcej... Na pocieszenie jednak - parę pierwszych szkiców i próbki możliwości autorskiego engine'u DL.



Myślisz, że nadajesz się na władcę? Udowodnij to!



Jeśli sądzisz, że masz wystarczająco dużo umiejętności w zarządzaniu wielkim imperium, udowodnij nam to, wymyślając prawo, zarządzenie lub inny przepis, który wprowadziłbyś jako pierwszy siadając na tronie. Jest tylko jeden warunek - twoja propozycja musi się zmieścić na kartce pocztowej!!!

Jeśli pokażesz, że rzeczywiście masz to, co czyni ze zwykłych ludzi nieśmiertelnych władców, dostaniesz od nas jeden z 10 egzemplarzy gry wyśmienitej strategicznej Europa Universalis 2, które ufundował dystrybutor gry, firma CD-Projekt.

Na przemądzałe prawa czekamy do 15.II

CD PROJEKT Action PLUS

Krótko o...

ka tyleż powszechna co... lubiana i przez wydawców, i chyba również graczy. Ci ostatni, a czujący szczerą sympatię do Army Men, z pewnością ucieszą się więc na wieść, że 3DO zleciło Pandemic Studios stworzenie kolejnej części tej sagi. Ten nowy w rodzinie ma jednak nie tylko sprawić, by znakomicie bawili się miłośnicy serii, ale i przywrócić blask nazwie w oczach tych wszystkich, którym Army Men z rozmaitych przyczyn nie przypadło do gustu. Niestety jak na tę chwilę nie wiemy nic więcej ponadto, że budowana jest na engine'ie Dark Reign 2...

Myth III Team - bez pracy

Twórcy Myth III: The Wolf Age, Mumbo Jumbo - sporą cenę zapłacili za nienajlepszy (że posłużę się takim eufemizmem) efekt ich prac. Prócz miażdżących częstokroć ocen graczy, od swych mocodawców - United Developers oraz Take 2 - otrzymali wypowiedzenia ze skutkiem natychmiastowym. Oficjalnym powodem takiego potraktowania młodych ambitnych (bo czy zdolnych, to już inna kwestia) jest nieopłacalność (dla firmy-matki - United Developers) finansowania teamu, dla którego nie ma nic do roboty. Mniej oficjalnym - że ich szefowie zagrali w dwie wcześniejsze i wycenili stracony potencjał... W tej sytuacji nie może dziwić fakt, że losy ewentualnych dalszych łatek stoją pod znakiem zapytania. Nie jest jednak wykluczone - na szczęście dla zawiedzionych fanów serii - że o te zadbają sami gracze, gdyż jak wieść niesie, już na dniach ukazać ma się zestaw narzędzi do obróbki Myth III.



CPL - nagrody

CPL to skrót od Cyberathlete Professional League - w światku Counterstrike'a odpowiednik olimpiady czy innych mistrzostw świata. Mistrzostw, dodajmy, o coraz większym znaczeniu. Ten wzrost znaczenia widoczny jest już nawet w łącznej kwocie nagród, jakie rozdano w trakcie ubiegłorocznych grudniowych



Colobot

Już wkrótce do sprzedaży w naszym kraju trafi ten oryginalny RTS z elementami... nauki programowania. Wszystko to za sprawą firmy Manta; zdecydowała się wydać ten interesujący tytuł w Polsce. w grze wcielamy się w astronautę, który sam, reprezentując NASA i naród amerykański będzie musiał wykonać kilka złożonych misji kosmicznych na powierzchni wielu planet. Kontaktując się z bazą bohater będzie otrzymywał programy komputerowe umożliwiające obsługę skomplikowanych urządzeń, takich jak roboty czy łaziki. Kod programów będziemy mogli samodzielnie modyfikować, by jeszcze lepiej wykorzystać możliwości sprzętu. Colobot to 9 misji podzielonych na pod-misje, walka, wynalazki, przygoda - na ziemi, w powietrzu i pod wodą w realistycznym i kolorowym środowisku 3D oraz rozbudowany edytor, dzięki któremu nawet zatwardziały humanista nauczy się podstaw programowania.





Kastagore

Duńscy developerzy zebrani pod nazwą Pentagang potwierdzili dochodzące nas od pewnego czasu pogłoski, jakoby w ich studiach tworzyła się smakowicie zapowiadająca się gra role-playing TPP. Kastagore, bo tak decyzją Pentagangu zwać się ma ów eRPeG, wcieli cię w postać Ravina, młodzieńca poszukującego odpowiedzi na pytanie, czemu jego dzieciństwo było tak bardzo odległe od idealnego. Reszta - czyli odkrywanie świata Prisenti, zwalczanie rojących się przeciwników, zdobywanie skarbów - również mieści się w kanonie fantasy, więc jeśli tylko całość zrobiona zostanie co najmniej poprawnie - jesteśmy za.





Salt Lake 2002

Informowaliśmy już o tym tytule - oficjalnej komputerowej adaptacji zimowej olimpiady w Salt Lake City - wcześniej, więc tym razem już bardzo króciutko. Najważniejsze - jej premiera odbyć się ma już dosłownie na dniach - jeszcze w styczniu. Sama gra, tworzona przy wykorzystaniu najnowszych technik



motion-capture i przez brytyjskie Attention to Detail (autorzy m.in. Sydney 2000) oraz wydawana przez Eidos, pozwoli graczom wziąć udział w sześciu oficjalnych konkurencjach - snowboardowym gigancie równoległym, slalomie gigancie kobiet, zjeździe mężczyzn, bobslejowych dwójkach, akrobatyce kobiecej i skokach (zróbcie dobrze Małysza, chłopaki!): tak w trybie single, jak multiplayer.



Ultima I: Reborn

Nie informujemy zwyczajowo o remake'ach, jednak w przypadku Ultimy I musimy zrobić wyjątek! Nie tylko dlatego, że mowa o nowej wersji gry, która rozpoczęła najdłuższą (z dodatkami jest ich ok. tuzina!) serię role-playing i która nadała kierunek całemu gatunkowi, ale i dlatego, że Duńczycy z Peroxide mają ogromną szansę na stworzenie domowym sposobem gry, która w niczym nie różni się od produkcji komercyjnych, więcej nawet - która produkty owe bije na głowę! Spójrzcie zresztą na screeny prezentujące moc autorskiego engine'u Peroxide. Panie, panowie - Ultima I: Reborn!



Syberia

Dawno, dawno temu, tak dawno, że nawet ja nie pamiętam, kiedy to dokładnie było, poinformowaliśmy was o tym, jakoby francuskie Microids trudziło się nad grą adventure w klimatach Amerzone, a postanowiono ją nazwać "Siberia". Od tego czasu zdążyło upłynąć sporo wody, wody - w usta - nabrało także Microids, jednak przed kilkoma zaledwie dniami klątwę



milczenia wreszcie zdjęto i wreszcie dzięki oficjalnej zapowiedzi jesteśmy w stanie powiedzieć o Syberia coś więcej. Przede wszystkim - Syberia Part I zawitać ma u nas już na wiosnę. Co ciekawe też, jakkolwiek przypomina Amerzone (także poprzez fakt, że rozbita jest na dwie niezależne części), bazuje na nowym engine'ie, który pozwoli na swobodny ruch w prerenderowanych środowisku!



Nie omieszkamy informować o dalszych szczegółach. Teraz jednak przespacerujmy się po screenach...

Krótko o...

finałów Ligi Profesjonalistów - 250 tys. dolarów! Ciekawostką finałów była nagroda za zwycięstwo w rozgrywanym gościnnie turnieju w Aliens vs. Predator 2, którą był Ford Focus ZX3 (model 2002) o niecodziennym wyglądzie (patrz niżej). Panie, panowie, nie dajcie się odciągnąć od kompów - z gier można dobrze żyć!

Co z NN i KOTOR?

Być może dotarły już do waszych uszu wieści o pozwie sądowym wręczonym Interplayowi przez Bioware (powód: nadinterpretacje przez Interplay umowy o prawie do wydawania tytułów Bioware). Być może też przemknęły wam przez głowę pytania "co z Neverwinter Nights czy (jeśli wciąż ten tytuł kojarzycie) Knights of the Old Republic"? Nie ma jednak, jak twierdzą mówcy BW, powodu do niepokoju - postępowanie sądowe nie wpływa na cykl produkcyjny gier, a poszukiwania nowego wydawcy nie powinny potrwać długo. I jeszcze gwoli przypomnienia. KOTOR, czyli Knight of the Old Republic, starwarsowy role-play na licencji LucasArts to wciąż wielka niewiadoma. Nie jest jednak tak, że nie wiemy nic - akcja KOTOR rozgrywa się więc na ok. 4000 lat przed wydarzeniami opowiedzianymi w klasycznej trylogii, w czasach apogeum konfliktu Jedi-Sith. Gra pozwoli kierować drużyną do sześciu osób (trzy rasy, profesje to m.in. żołnierz, zwiadowca, łowca nagród, adept Mocy) Wbrew podobieństwu do Baldurów nie ma jednak obaw, że BW wykorzysta zużyty już nieco Infinity Engine - KOTOR budowany jest na zupełnie nowym engine'ie 3D. Dalsze szczegóły wkrótce.

Sierra dorasta do Tribes2?

Pozostawionym samym sobie po rozwiązaniu Dynamix "wspólnotom plemiennym" w ramach Tribes 2 - gry typu massive multiplayer-only role-playing, które ostatnimi czasy w szczególnie uciążliwy sposób nękane są przez błędy i luki w kodzie sieciowym, uniemożliwiające w gruncie rzeczy grę (nie tak dawno temu zostały one całkowicie sparaliżowane!), miłe będą zapewne słowa, jakie padły z ust (palców) brand managera - Sierry Alexa "Marweasa" Rodberga. Pan ten na forum PlanetTribes.com potwierdził zainteresowanie Sierry dalszym rozwojem tego ambitnego MMORPG-a, co w praktyce oznacza, że znajdą się fundusze, by team fachowców zabrał się za poprawienie wszelkich niedogodności tak, by gra w ramach Tribes 2 ponownie stała się przyjemnością, nie udręką. Niestety w momencie pisania tej wieści prace wciąż się nie rozpoczęły...

Nawiasem mówiąc, tym z was, którzy nie kojarzą okoliczności tej niezbyt fortunnej sytuacji, przypominamy, że niedługo po premierze Tribes 2 Sierra rozwiązała odpowiedzialne za T2, a podległe jej Dynamix Studios.

Unborn = Natural Resistance

Unborn - tak dotąd zwykło się określać wyglądającą tak, że wierzyć się nie chce, iż to nie CNN, "strategię nowej generacji", tworzoną w studiach Silver Style Entertainment (autorów m.in. Gorasul: Dziedzictwa Smoka), którą odtąd świat znać będzie pod imieniem Natural Resistance. Tym z was, którym ani Unborn, ani tym bardziej Natural Resistance nic nie mówi, podpowiadamy, że chodzi o strategię czasu rzeczywistego, osadzoną w postnuklearnej przyszłości, w czasach gdy resztki ludzkości w swych staraniach o przetrwanie zmuszone są stawić czoło najgorszemu z wrogów - sobie samej. I jeszcze kilka informacji natury technicznej: Natural Resistance bazuje na engine'ie 3D, który pozwala nie tylko zbudować jeden z najrealniej prezentujących się światów, ale także stworzyć m.in. "rzeczywisty" system ekologiczny, całe spektrum stanów aury. Zresztą spójrzcie tylko na ten zachód słońca - w tę grę warto, jak się zdaje, będzie zagrać choćby dla podziwiania samych krajobrazów. Premiera Natural Resistance - niestety nic pewnego.











Lost Continents

Wachlarz, którego poszczególne pióra stanowią kolejne tytuły w rodzaju "wyłącznie multiplayer" (czyt. Ultima OnLine, EverQuest czy Asheron's Call), wciąż się poszerza. Ostatnimi czasy dołączył doń Lost Continents, czyli gra, której twórcy - VR1 Entertainment, nie kryją fascynacji książkami Juliusza Verne'a i serialami w rodzaju "Pamiętników Młodego Indiany Jones". Słowem - gracze wcielać się będą w postacie łowców skarbów i naturalnie - przygód w egzotycznych lokacjach Azji, Afryki, Ameryk i Europy lat 30 ubiegłego stulecia. Od siebie dodam, że jeśli możliwe będzie przeżywanie przygód na miarę Badaczy z Zewu Cthulhu - będę nie tylko jej klientem, ale i betatesterem!



Co byś zrobił

Wybrałeś opcję A

Z wrzaskiem rzuciłeś się na wroga. Biegnąc, wymachujesz nożem. Ostrze błyska w słońcu, refleksy oślepiają żołnierza. Harguard przez chwilę stoi zaskoczony. Twój nóż niemal dotarł do szyi żołnierza, jednak kula była szybsza. Czujesz, jak laser wypala ci flaki. Już nie zemścisz się na Baronie Harkonnenie. Powoli umierasz na piasku...

Please Try Again



[wróć do strony 04]

Medal Of Honour: Allied Assault

TIPS

Na późniejszych etapach żołnierze wroga są tak wytrzymali, że ich upadek nie oznacza, że zginęli, a tylko, że stracili przytomność. By nie sprawiali ci później kłopotów musisz ich dobić.

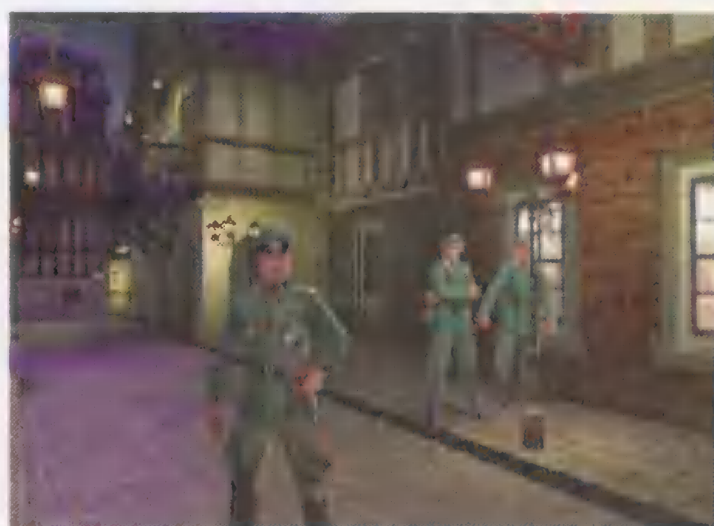
PLUS

Horror wojny, od którego nie sposób się oderwać.

Już w jednej z ostatnich reklam naszego magazynu zdradziliśmy nasze zdanie na temat Medal Of Honour: Allied Assault, nie ma więc sensu, by dłużej trzymać was w niepewności. MOH: AA to bezsprzecznie najlepsza - przy czym oceniamy tu głównie tryb single player - gra FPP od czasów Half-Life'a. W ciągu ostatnich miesięcy, czekając na tak głośno zapowiadane gry jak Red Faction i Return To Castle Wolfenstein, trochę o MOH zapomnieliśmy, oczekiwaliśmy po tym tytule co najwyżej solidnego, porządnego FPP-ka, który nie będzie znaczącą konkurencją dla innych wielkich tego gatunku. Tymczasem dostaliśmy grę, która nie dość, że bezbłędnie łączy wszystkie zalety innych przebojowych FPP-ków, to dodaje jeszcze od siebie kilka elementów, które czynią z nią grę wyjątkową i rewolucyjną.

Od Afryki po...

Po tym wstępie wypełnionym niemalże takim patosem jak ostatnie sceny filmu Armageddon przejść możemy do konkretów. Medal Of Honour to gra typu FPP, w której będziemy mogli wziąć udział w walkach na autentycznych frontach II wojny światowej. O ile opisywany w poprzednim numerze RTCW przedstawiał sytuację całkowicie fikcyjną i fantastyczną, tak MOH to FPP bardzo realistyczny. Z tego też względu momentami bardzo mu blisko do taktycznych "shooterów" takich jak SWAT 3, Rainbow Six czy przedstawiany w tym numerze Ghost Recon, choć cały czas nacisk postawiony jest głównie na akcję i strzelanie. Nie przeszkodziło to jednak autorom gry zadbać o szczegółowe przedstawienie realiów II wojny światowej - dla przykładu przeładowywanie broni może być równie kłopotliwe i długotrwałe jak w rzeczywistości (sprawdźcie pod tym względem karabin M1 Garand). Akcja gry rozpoczyna się w pobliżu nazistowskiej bazy w Północnej Afryce, by następnie zabrać nas na wszystkie ciekawsze fronty z lat 1943-1945 - przez słynną scenę lądowania w Normandii i góry Ardenów, aż po pilnie strzeżone bazy U-Bootów i sekretne bunkry najwyższych hitlerowskich dostojników. Gra w trybie dla jednego gracza jest wyraźnie dłuższa niż we wszystkich wydanych ostatnio FPP-kach, co w połączeniu z bogactwem każdego etapu sprawia, że pieniądze wydane na Medal Of Honour zwrócą się w sposób tak ekonomicznie efektywny, że minister Belka może tylko o tym pomarzyć.









Co to? Skoki wzwyż?



I co się tak gapisz.



Rozkaz - nie strzelać!

Właściwie każda misja zawarta w MOH: AA to zupełnie odmienne, autonomiczne doświadczenie. Sami przyznacie, że w większości FPP-ków kolejne etapy różnią się od siebie tylko przeciwnikami, mapą i teksturami na ścianach, tylko od czasu do czasu pojawia się coś, co odmienia charakter zabawy - misja na czas lub walka z bossem. W MOH jest zupełnie inaczej, misje są tu bowiem skonstruowane w taki sposób, by przedstawić inne - ale zawsze przerażające - oblicze wojny. Mamy tu więc misje wykonywane w grupie (sterowanych przez komputer towarzyszy broni), takie jak lądowanie na plaży Omaha czy neutralizacja niemieckich baterii artylerii. Mamy misje wykonywane solo i w ukryciu - jak zabójstwa SS czy wykradanie tajnych dokumentów w skradzionym przebraniu niemieckiego dowódcy. Mamy snajperskie pojedynki żywcem przeniesione z "Szeregowca Ryana". Mamy obserwację pola walki i nakierowywanie z ziemi uderzeń powietrznych. Mamy walkę przy użyciu ciężkiego sprzętu (karabin zainstalowany na terenówce à la Red Faction czy czołg) i najprostszych pistoletów. Mamy strach w oczach, gdy za bohaterem rzucają się wściekłe psy w nazistowskiej bazie lub kule ścinają w kilka sekund połowę oddziału na plaży w Normandii. Mamy uczucie gorzkiego tryumfu, gdy kierując czołgiem trafiamy na słabo uzbrojony oddział piechoty wroga lub z karabinem snajperskim w ręce dostrzeżemy w oddali całkowicie w takiej sytuacji bezbronnego żołnierza SS. W efekcie mamy też grę, która na długo pozostaje w pamięci, przedstawiając w całej przerażającej postaci okropieństwa wojny.


Czy nie wyglądam elegancko?




Do ataaaaaku!!









Bezkrwawa jatka

To tym większe osiągnięcie, że z powodów, które trudno w pełni zrozumieć, w Medal Of Honour: Allied Assault nie ujrzycie ani jednej kropli krwi. Jeśli posunięcie to ma uchronić wrażliwe, młode umysły nastolatków przed kontaktem z okrutnym światem, celu tego i tak nie udało się osiągnąć, bowiem nawet bez krwi przyjaciele z jednostki konają wyjątkowo przekonująco, dostając kulkę w głowę czy wbiegając na minę, której eksplozja wyrzuca ich martwe ciało wysoko w niebo. Brak krwi to cecha, którą wpisać należy na niedługą, na szczęście, listę wad MOH. Kolejną pozycję na liście zajmuje obsługa karabinka snajperskiego. Od razu po wybraniu trybu snajperskiego celownik przechodzi w jeden z góry ustalony poziom zbliżenia, od razu też jest stabilny, co przecież nie jest zgodne z realiami. Nie do końca szczęśliwie rozwiązano wzrost umiejętności przeciwników, którzy nie stają się w dalszych etapach gry bardziej przemyślni czy sprytni, a po prostu potrafią przyjąć większe obrażenia. Ostatnią wadą MOH jest brak możliwości wychylania się zza ścian w trybie dla jednego gracza - co dodatkowo zaskakujące, możliwość taka istnieje w trybie multiplayer, kiedy to możemy również strzelać zza rogu.

Sztuczna inteligencja?

Lista zalet MOH jest na szczęście dużo dłuższa. Kto wie czy największą z nich nie jest inteligencja kierowanych przez komputer postaci - zarówno naszych wrogów, jak i towarzyszy broni - w stosunku do której słowo "sztuczna" zupełnie nie oddaje należnego szacunku. Bez dwóch zdań jest to najlepsza AI w grach FPP, co widać szczególnie w zachowaniu przeciwników. Tak samo jak żywy gracz potrafią schować się za załomem ściany czy wybrzuszeniem gruntu; zawsze starają się znaleźć osłonę, zanim zabiorą się za przeładowanie broni; kiedy ich towarzysze obsługujący gniazda karabinów maszynowych zginą, starają się zająć ich stanowisko, a pod silnym ostrzałem po prostu wycofują się na upatrzone z góry pozycje. To głównie dzięki temu MOH: AA to niezwykła i zasługująca na najwyższe wyróżnienie gra w trybie dla jednego gracza. Single player wsparty jest bardzo dobrym, choć jednak mniej emocjonującym niż w RTCW czy Counter Strike'u, trybem multiplayer, dużo lepszym w trybie Objective Based niż w Team Match.

Na medal

Grafika wyciskająca wszystko z engine'u Quake'a III i rewelacyjne efekty dźwiękowe (szczególnie świst kuli) dopełniają obrazu doskonałej gry, jaką jest Medal Of Honour: Allied Assault. Często zdarza się, że recenzując grę osoba odpowiedzialna za tekst daje się ponieść emocjom, wychwala tytuł, który jest rzeczywiście bardzo dobry, ale już po miesiącu, dwóch mało się o nim mówi. Jestem jednak w 100% przekonany, że MOH: AA nie jest grą tego typu, a ten entuzjastyczny opis nie jest chwilowym zauroczeniem, lecz pełną, głęboką miłością. Zróbcie sobie przysługę, zaoszczędźcie na lizakach, chipsach i fajkach (to dla tych powyżej 18 roku życia) i kupcie Medal Of Honour: Allied Assault.

Tymo





Oto moje ziemie.

W akcji

Wydarzenia zachodzące w MOH są w części z góry zaprogramowane, w części rozgrywają się na żywo, w zależności od działań gracza. I tak, i tak gra obfituje w nieoczekiwane sytuacje, jak na przykład...



1 Przemykając po ulicach miasteczka znajdującego się na samej linii frontu, dostrzegasz nad jednym z budynków niemiecki samolot....



2 ...który zrzuca bomby uderzające w pobliski budynek. Eksplozja wstrząsa całą kamienicą.



3 Budynek zaczyna się walić, ściana czołowa się obsuwa, wzburzając tumany kurzu.



4 Po chwili jest już po wszystkim. Dobrze, że tam nie stałeś, bo na ekranie pojawiłby się wielki napis Game Over.





Medal Of Honour: Allied Assault

Producent/Dystrybutor
Electronic Arts/IM Group

Wymagania
minimalne: P II 450 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB
polecane: P III 600, 64 MB RAM, akcelerator 32 MB



Komentarze redakcji
Jah Jah: Wolałem zombich w RTCW niż zwykłych nazistów w Medal Of Honour. W RTCW mniej się bałem.
Func: Strach i poczucie kruchości i ulotności życia odczuwa się w MOH cały czas. Ale dzięki temu gra jest taka dobra.
Tymo: Jak pisałem w recenzji - dla mnie najlepsza gra FPP od czasów Half-Life'a.

Gatunek
FPP

S.W.I.N.E.

Kto komu podłoży świnię?!?

Masz już dosyć bliźniaczo do siebie podobnych erteesów? Odnosisz wrażenie, że granie w nie jest nudne, ponieważ już wszystko w nich wymyślono i tego gatunku nie można posunąć dalej do przodu? Powinieneś zatem zagrać w S.W.I.N.E. To do bólu klasyczny ertees, niewnoszący do gatunku absolutnie nic nowego, a przy tym piekielnie grywalny i zabawny.



Ty świnio!



Jak na świnię całkiem niezły sprzęt.

Bawią i walczą

W S.W.I.N.E. receptą na doskonałą grę okazało się poczucie humoru programistów. Wymyślili sobie oni, że gra toczyć się ma podczas konfliktu pomiędzy Pig National Army a Króliczym Państwem. Krótko mówiąc: złe świnie kontra sympatyczne długouchy. Rewolucji żadnej w czekających nas zadaniach jednak nie ma. Misje składają się z takich samych wytycznych jak w tysiącu albo i więcej innych erteesów. Mimo to ciężko się oderwać od monitora, cały czas pcha nas do przodu świadomość, że nasz wysiłek zostanie nagrodzony śmieszną cut-scenką, a w kolejnej misji czeka nas porcja świetnego humoru i szybkiej akcji. Spośród tłumu innych erteesów S.W.I.N.E. wyróżnia się tym, że nic tu nie budujemy i nie zajmujemy się rozwojem technologicznym, tylko walczymy. Owszem, kupujemy nowe jednostki, lecz dzieje się to przed rozpoczęciem misji. Za kasę otrzymaną w wyniku zwycięstwa w poprzedniej misji kupujemy czołgi, artylerię, sprzęt pomocniczy, ratowniczy etc. Pomysł to dobry; dzięki niemu podczas gry koncentrujemy się na samej walce, a nie na niepotrzebnym dozbrajaniu armii. Pozostaje jedynie czysta, niczym niezmącona i przyjemna sieczka. Małe zastrzeżenie budzi tylko poziom trudności gry, ponieważ nie jest on zbyt wyśrubowany. Widać gra jest skierowana w pierwszej kolejności do małoletnich graczy.







Marchewki są wszędzie

Grafikę mogę określić jedynie słowem: rewelacyjna. Trójwymiarowy CarrotLand powala swym pięknem, wielkością i... podobieństwem do ludzkiego świata. W zasadzie, gdyby nie te wszechobecne marchewki oraz pewne znane nam wszystkim zabytki - jak chociażby rzymskie Koloseum czy Stonehenge, to akcja mogłaby się dziać równie dobrze na terenie Stanów Zjednoczonych. Jednakże mamy te marchewki dosłownie wszędzie! Zdobią one ogródki przy domkach, pola za miastem, pomniki na skwerach, a nawet są widoczne na kadłubach samolotów bojowych. Co w sumie nie jest dziwne, jeśli weźmiemy pod uwagę menu wielkouchych bohaterów S.W.I.N.E. Poza tym CarrotLand jest tak jakby w skali mikro. Niby wszystko jest na swoim miejscu, bo w miastach ujrzycie boiska do gry w piłkę, rzeźby w parkach, stacje benzynowe, ławki na chodnikach itd. Tyle że to wszystko wygląda trochę bajkowo, być może za sprawą tych marchewek, a może jest... za czysto? Brakuje mi śmieci, by ten świat uznać za realistyczny. Jedno jest jednak pewne: plansze są bardzo szczegółowe.



Koloseum w wersji marchewkowej.

Dość powiedzieć, że nie zapomniano nawet o znakach drogowych, koszach na śmieci (może dlatego jest tak sterylnie czysto?), słupach telegraficznych i tym podobnych drobiazgach, które przeważnie pomija się w grach komputerowych, a bez których przecież żadna społeczność nie może funkcjonować. Nie sposób złego słowa powiedzieć o wyglądzie oraz o tym, jak poruszają się pojazdy bojowe. Co ważniejsze, bardzo ładnie zadbano o to, by uszkodzone czołgi dymiły, a zniszczone bardzo efektownie wybuchały. Za dym i wybuchy należy się autorom szczególna pochwała, podobnie jak i za umieszczenie w grze zmiennych warunków atmosferycznych. Klasą samą dla siebie są natomiast cut-scenki pomiędzy poszczególnymi planszami. Piekielne zabawne i doskonale zrealizowane dostarczają masę zabawy.

Chrumkanie i francuski akcent

Muzyka jest równie dobra, kojarzy się z kreskówkami, jest luźna, podkreśla humor wszechobecny w S.W.I.N.E. Jednak zdecydowane znaczenie w przypadku narządu słuchu mają speeche. Jak podają autorzy, jest ich aż sześć tysięcy! Wierzyć mi się nie chce w tę liczbę, ale trzeba przyznać, że jest ich dużo i są wyborne. Przedstawiciele najeźdźców coś tam pokwikują, gadają, przeplatając swe wypowiedzi z chrumkaniem i tym podobnymi specjałami. Natomiast królicza armia gada z bezbłędnym francuskim akcentem, od czasu do czasu wydając odgłosy


Chyba są w NATO...



znane wielbicielom kreskówek z królikiem Bugsem. Speeche nie tylko fajnie brzmią, lecz są również naładowane specyficznym, złośliwym humorem.



W akcji

Grafika w S.W.I.N.E. prezentuje się wyśmienicie. Szczególnie eksplozje - a w grze, w której wiele się wysadza, to chyba jest najważniejsze.

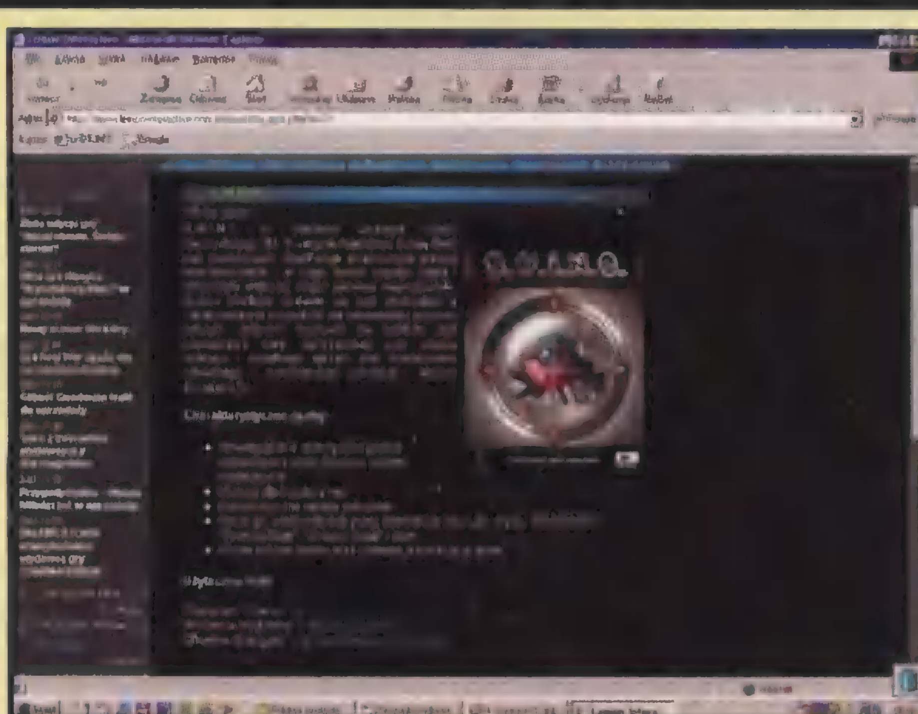

1 W trakcie gry zobaczycie wiele eksplozji - np. eksplozje w sercu dżungli.


2 Kolejny rodzaj eksplozji, to eksplozje na brunatnej, wyschniętej ziemi.


3 A to już eksplozje miejskie. Prawda, że ładne?


4 A na sam koniec - eksplozje zimowe, w sam raz na aktualną porę roku.

▶Pozwól na stronę


Bardzo ładna graficznie strona tej wyśmienitej gry. Polecamy świetne tapety.

http://www.swine-online.com

Niech marchewki będą z Wami!

Dla pojedynczego gracza przygotowano dwie kampanie; oczywiście po jednej dla każdej ze stron konfliktu. Obie różnią się z początku celami (Pig National Army atakuje, a króliki się bronią), ale w praktyce są do siebie podobne. Programiści Fishtank spisali się kapitalnie przy tworzeniu S.W.I.N.E. Nie wykraczając poza klasyczne zasady gatunku ertees, stworzyli naprawdę wielce grywalny produkt, którego głównymi atutami są wszechobecny humor oraz doskonała oprawa graficzno-dźwiękowa.

Stuffan

▶ S.W.I.N.E.

Producent/Dystrybutor
Fishtank

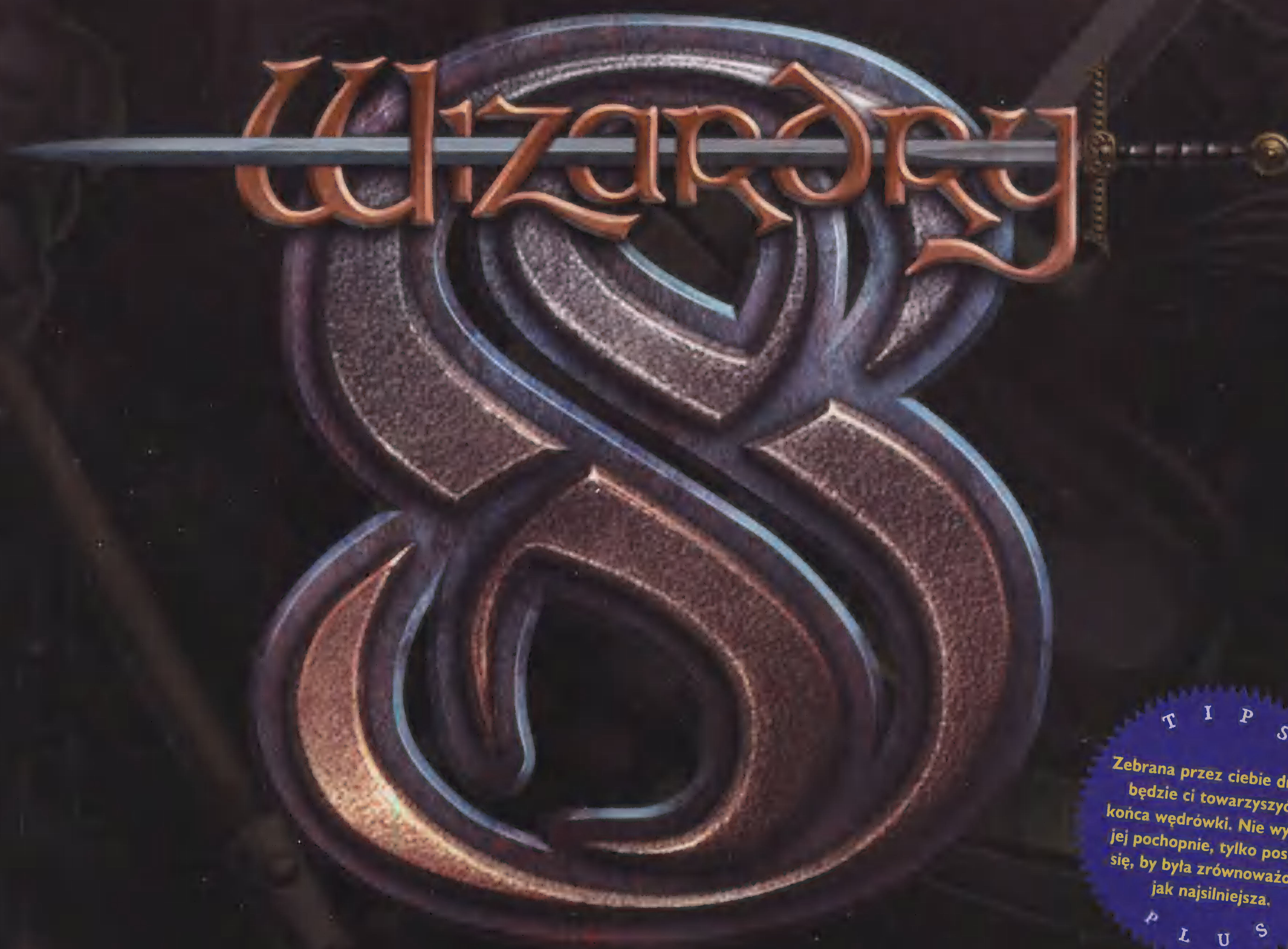
Wymagania



minimalne: PII 300, WIN 98/2000/Me, 64 MB RAM, 4xCD, karta dźwiękowa
polecane: PII Celeron/466 MHz, WIN 98/2000/Me 96 MB RAM, 4xCD, karta dźwiękowa

Komentarze redakcji:
Tymo: Świnie w kaskach bojowych i z wyrzutniami rakiet? Kto to wymyślił?!?
Jah Jah: Ale przyznasz sam, że gra całkiem niezła. Chociaż pomysł rzeczywiście szalony.
Func: Szalony i zwariowany!!!
Chrum, chrum, chrum...

Gatunek
RTS



TIPS

Zebrana przez ciebie drużyna będzie ci towarzyszyć do końca wędrówki. Nie wybieraj jej pochopnie, tylko postaraj się, by była zrównoważona i jak najsilniejsza.

PLUS

Dinozaur gatunku RPG schodzi ze świata w wielkim stylu

Nazywajcie mnie tradycjonalistą, ale prawdziwe komputerowe gry RPG (tzw. cRPG) to dla mnie te stare tytuły z przełomu lat 80-tych i 90-tych - serie Bard's Tale, Eye Of The Beholder, Might & Magic i staroszkolne gry RPG - z bogatą, ale nie przesadnie wielowątkową fabułą, mnóstwem statystyk i taktycznymi pojedynkami z potworami. A w tym właśnie staroszkolnym gatunku seria Wizardry miała status kultowej.



Wredny typek.



Mój miecz i ja.



Co tu się stało?

Ultima. To, co stało się z grami RPG później, podzielić można na dwa etapy. Pierwszy to okres rezygnacji z pewnej stateczności i powagi RPG-ów na rzecz szybkiej akcji i dynamicznych pojedynków - czego efektem były gry takie jak Diablo. Drugi etap to skupienie się na tym, co w prawdziwych, papierowych RPG-ach najważniejsze - czyli na fabule i sposobie jej opowiadania, dzięki czemu otrzymaliśmy takie perełki jak Planescape: Torment czy Baldur's Gate. Zmiany z tego pierwszego okresu nigdy nie przypadły mi do gustu, zmiany z okresu drugiego uważam za bardzo dobre dla gatunku. Ale i tak najchętniej gram w te

Mozół i trud

Znając historię powstawania gry, nie sposób nie zapałać od razu sympatią do niej i do jej twórców. Tak jak i poprzednie części gry, i tę przygotowała kanadyjska firma Sir-Tech, która po ukończeniu prac na poprzednią częścią sagi, w świetle rosnącej popularności gier typu Diablo, znalazła się w poważnych tarapatach finansowych - a na dodatek wydawcy, którzy mieli zająć się rozpowszechnianiem Wizardry 8 wycofali się z wcześniejszych umów, nie wierząc w powodzenie takiego projektu w zmieniającej się sytuacji rynkowej. Mimo to programiści z Sir-Tech kontynuowali prace nad "ósemką", inwestując w to cały swój zapał, trud, a nierzadko i własne pieniądze. Efekt? Gra, która jest prawdziwie ukochanym dzieckiem swoich twórców, dopieszczonym i wychuchanym, tak by ostatecznemu efektowi ich pracy nic nie można było zarzucić. Nie bez znaczenia był również fakt, że Wizardry 8 jest już oficjalnie ostatnią częścią cyklu. Nic więc dziwnego, że jego twórcy chcieli zakończyć serię w pięknym stylu.

Magia i lasery

Podobnie jak Might & Magic, saga Wizardry osadzona jest w świecie fantasy, w którym pojawiają się jednak





■ **Bezpieczniki się przepalą...**

obiekty i postacie zdecydowanie futurystyczne - lasery, statki kosmiczne czy roboty. Wbrew pozorom, obie te sfery łączą się tutaj w spójną całość, a magia i technika w sposób bardzo naturalny egzystują obok siebie w świecie Dominus. Fabuła gry toczy się wokół artefaktu nazwanego Astral Dominae, który w rękach złych mocy może doprowadzić do zniszczenia świata. Cóż, można kręcić nosem na zbyt banalny i wtórny punkt wyjścia fabuły, ale uwierzcie mi, że cała historia opowiedziana jest w sposób zajmujący i z dużą swadą, dzięki czemu ani przez chwilę główny cel przygody nie znika graczom z oczu. Współistnienie w świecie Dominus magii i zaawansowanej techniki ma także wpływ na wybór postaci, które możemy włączyć do naszej drużyny. Otóż wśród piętnastu dostępnych w grze profesji, poza typowymi dla gatunku magami i wojownikami, znajdziemy na przykład Gadgeteera (Gadżetnik? Gadżeciarz?), a więc osobnika zajmującego się badaniem i wykorzystywaniem obiektów futurystycznych, takich właśnie jak lasery. Poza ustaleniem profesji postaci wybieramy także jej rasę, określamy współczynniki, umiejętności i punkty magiczne. Od standardów gatunku Wizardry 8 ucieka wprowadzając rzadko spotykane gdzie indziej rasy i profesje, które chyba w światach innych gier RPG nie sprawdziłyby się (np. wspomniany już Gadżeciarz byłby bezużyteczny w Baldur's Gate). Może to sprawić pewne kłopoty graczom, którzy nie grali we wcześniejsze części sagi, ale zarówno instrukcja, jak i pomoc dostępna z poziomu programu wyjaśniają wszystkie tajniki profesji, ras i umiejętności.

Ucieczka po kawałku

Zabawa z Wizardry 8 to sprawdzony schemat - eksploracja planety, spotykanie postaci niezależnych, które udzielają nam mniej lub bardziej pomocnych informacji, przyjmowanie zadań od mieszkańców świata znajdujących się w potrzebie, zwiedzanie podziemi, lochów i labiryntów oraz walka z potworami. Standard w rzeczy samej, ale dzięki poświęceniu i zaangażowaniu w projekt ludzi z Sir-Techa wszystkie te, wydawać by się mogło, do znudzenia powtarzane elementy, tutaj nie dość, że bawią, to jeszcze sprawiają wrażenie całkiem świeżych. Walkę z setkami potworów zamieszkujących Dominus toczyć można zarówno w czasie rzeczywistym, jak i turowym, przy czym ten drugi tryb sprawdza się dużo lepiej, pozwala bowiem na spokojnie obmyślić strategię i zmiażdżyć adwersarzy. A jeśli zmiażdżyć się ich nie da, zawsze pozostaje ucieczka, która w trybie turowym jest o tyle śmieszna, że odbywa się po kawałku - w każdej turze możemy uciec na tyle, na ile pozwala nam szybkość najwolniejszej z naszych postaci.

Sakiewka na ladę

O Wizardry 8 można by napisać jeszcze dużo, dużo więcej. Przedstawić całe bogactwo bestiariusza, zdradzić szczegóły dość mocno zamotanej fabuły, opisać dialogi, jakie prowadzą między sobą niezależnie od gracza członkowie drużyny, poświęcić kilka słów oprawie graficznej (stosunkowo prostej, ale wykonanej z rzadkim dziś smakiem i elegancją) czy dźwiękowej (świetnie, filmowo zagrane dialogi,



■ **Piękne widoki.**

poruszająca muzyka). Tak naprawdę jednak za całą recenzję gry wystarczy jedno ledwie zdanie - Wizardry 8 to jedna z najlepszych gier RPG stworzonych w historii komputerowej rozrywki.

Tymo

Wizardry 8

Producent/Dystrybutor
Sir-Tech/CD Projekt

Wymagania
minimalne: P 266 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB
polecane: P II 400, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB

AKCELERATOR TAK 3D

Komentarze redakcji
Tymo: Jak widzę takie gry, to mięknę. Człowieku - ludzie z Sir-Techa spełnili wszystkie moje marzenia o grze RPG. Nawet te, o których jeszcze nie pomyślałem.
Jah Jah: Okej, okej, siedź sobie nad jedną walką godzinę. Ja wolę Diablo. Albo Throne Of Darkness.
Allor: Lubisz, bo nie wiesz, co to prawdziwe RPG. A Wizardry 8 to prawdziwe RPG - i to jedno z najlepszych, synu!

Gatunek
RPG



Postacie

Tworzenie członków drużyny to w Wizardry 8 naprawdę duża frajda. Choć początkowo można się pogubić wśród tych wszystkich ras, profesji i współczynników, lektura instrukcji wyjaśni wszystkie niejasności.



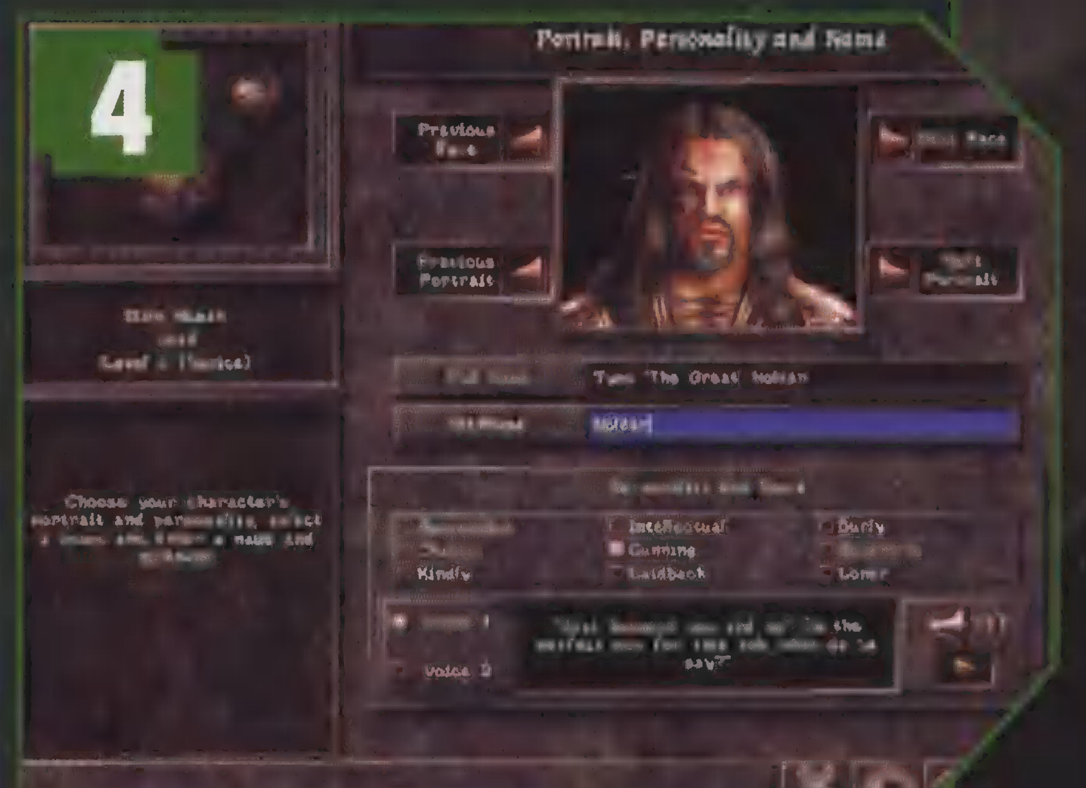
A więc zaczynamy... Na początku ten ekran może przerażać mnóstwem opcji i parametrów, ale szybko się z nim oswoicie. Gwarantuję!



W porządku - postanowiliśmy już, że nasz bohater ma być Lordem. Pytanie tylko jakiej rasy? Z takiego inwentarza na pewno każdy wybierze coś dla siebie.



Co to? Kolejny ekran pełen współczynników? Tak - teraz wybieramy umiejętności naszej postaci.



A to już prawie koniec. Wybieramy wizerunek, imię, przydomek i charakter naszej postaci. Gotowe. Przygodę czas zacząć!!!

II-2 Sturmovik

Najlepsze podniebne pojedynki na twoim komputerze

Jeszcze do niedawna rosyjska wojskowa myśl techniczna śmiało mogła konkurować w zakresie opracowywania jak najbardziej wyrafinowanych maszyn do zabijania z osiągnięciami takich krajów jak Niemcy czy Stany Zjednoczone jedzącej hamburgery Ameryki Północnej. Nawet jeśli ostatnio finanse rządu rosyjskiego są w tak opłakanym stanie, że nie ma pieniędzy nawet na sznurówki dla oddziałów walczących w Czeczenii, w okresie II wojny światowej było zupełnie inaczej. Potężne zaplecze surowcowe, ogromna liczebnie, choć może nie do końca wykwalifikowana siła robocza, wielka i znacząca w kraju armia oraz jedni z największych naukowców epoki, w taki czy inny sposób zmuszani do współpracy z wojskami Stalina, sprawiały, że pepesza i katiusze na stałe weszły do słownika wielbicieli broni. Również w zakresie walki z czołgami wroga rosyjska armia ma na koncie jeden wynalazek naprawdę wyjątkowy - kiedy okazało się, że psy trenowane do wysadzania tanków przestały skutkować (to autentyczny rosyjski patent!!!), sięgnięto po metody bardziej tradycyjne. Na froncie pojawił się II-2 Sturmovik - jeden z najlepszych, jeśli nie najlepszy, samolot szturmowy użyty podczas II wojny światowej.

TIPS

Mieszając w ekranie opcji, możesz zamienić II-2 Sturmovika z symulatora w grę niemal zręcznościową. Tak i tak zabawa jest przednia!

PLUS



Czasem bywa gorąco.

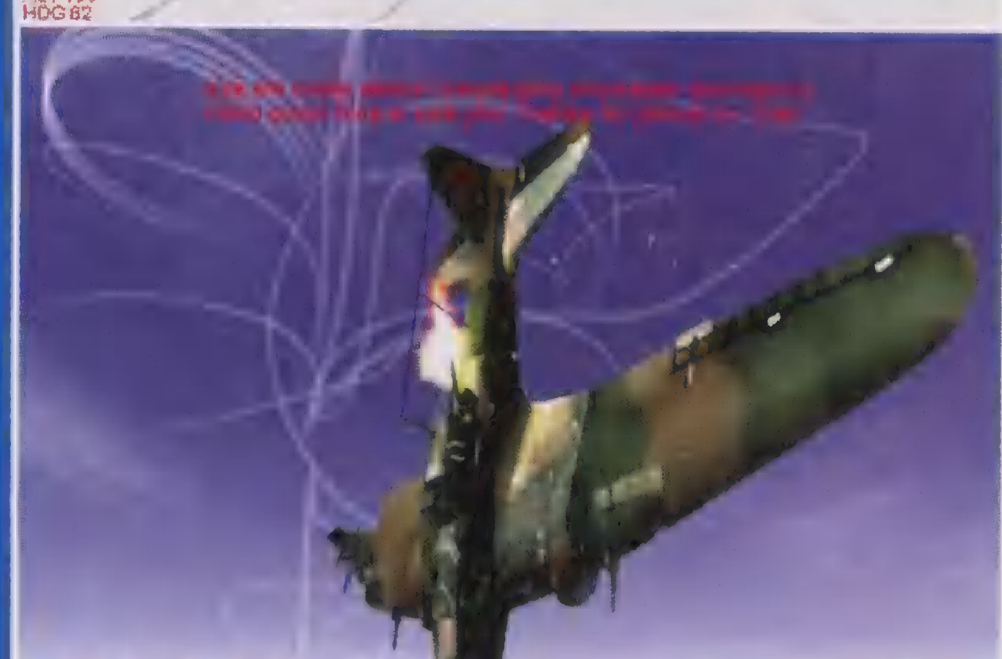


II-2 z jednostki torpedowej. Rzadkość!!









Oj, urwało się skrzydełko.

Poezja wojny

Długo zastanawiałem się nad tym, co w II-2 Sturmoviku jest najważniejsze, opisem której z licznych jego zalet należałoby rozpocząć recenzję. Po długim namyśle doszedłem do wniosku, że będzie to grafika. Uwaga - nie oznacza to wcale, że II-2 jest jedną z tych gier, w których liczy się tylko to i nie ma nic więcej - na pewno jednak grafika w Sturmoviku jest niesamowita. Tak się jakoś zdarzyło, że w ostatnim czasie na rynek trafiły dwa symulatory, które stanowią zupełnie nowy, kolejny krok w ewolucji oprawy graficznej symulatorów. Pierwszą z tych gier jest oszałamiający Comanche 4,

drugą właśnie Sturmovik. O ile jednak Comanche jest bardziej fajerwerkowy i efekciarski - czasem przedstawia wojnę w sposób bardziej wybuchowy, niż miało to miejsce w rzeczywistości - tak w Sturmoviku graficy postawili na uchwycenie w rzeczywistości wojennej poezji i piękna. Grafika jest tu bardziej stonowana, za to (a może raczej dzięki czemu) tak realistyczna jak to tylko możliwe - przynajmniej przy obecnych możliwościach komputerów osobistych. Jej klasę widać przede wszystkim w trzech elementach. Pierwszy z nich to obiekty samolotów - nie są to czyściutkie, obłożone "świeżymi" teksturkami trójwymiarowe bryły, a prawdziwe maszyny - lekko pobrudzone, gdzieniegdzie podeszłe rdzą - to maszyny, w których elementy pracują, ruszają się i działają. Drugi z tych detali to smugi kompresyjne zostawiane przez walczące samoloty, malujące na niebie przejmujące obrazy - zapis podniebnych pojedynków. Element trzeci zaś to sposób, w jaki zrealizowano strzały z broni maszynowej i efekty jej wykorzystywania. Kule śmigają efektownie, przecinając skrzydła samolotów - spójrzcie zresztą na jeden z obrazków towarzyszących tekstowi, gdzie udało mi się uchwycić rozerwane skrzydło spadającego ku ziemi sturmovika. Tak dobrze nie wyglądało to dotąd w żadnej grze.



W akcji

W Il-2 Sturmovik możemy kierować jednym z 10 różniących się modelem lotu samolotów. Niestety najciekawsze - i nie spotykane we wcześniejszych grach - maszyny nie zostały oddane w nasze ręce.



Najszybszy myśliwiec II wojny światowej, He-162, był jednym z najnowocześniejszych samolotów wykorzystanych przez nazistów.



He-111Z zwilling to dziwaczny samolot, największy (dosłownie) cel dla sturmovików.



Bazujący na modelu szybowca desantowego Me-323 jest rzadko spotykaną maszyną. Il-2 to jedyna gra, w której się pojawia.



Samolot zwykły, ale z jakiej eskadry!!! Na tym niepozornym U2-VS latały panie z Wiedźm Nocy, rosyjskiej eskadry, w której służyły wyłącznie kobiety.

Poezja pojedynku

Jak już wspominałem wcześniej, Il-2 nie jest na szczęście jedną z tych gier, w których grafika zachwyca, a grywalność jest do niczego. Sturmovik to gra, która przypomina nam wszystkim, jakie mogą być symulatory lotu. Zarówno dzięki wspaniałej grafice, jak i świetnemu, wartemu wszystkich nagród, engine'owi, pojedynki powietrzne w Sturmoviku - jak w żadnej innej grze - wyglądają tak jak w wojennych filmach. Na pewno je widzieliście - samoloty wirują tam na niebie w tańcu śmierci, wysyłając do siebie średnio tonę amunicji na sekundę. W końcu następuje zbliżenie na stery jednej z maszyn, po sterze przechodzi seria z messerschmitta, druga przechodzi po silniku i samolot, ciągnąc za sobą czarną wstęgę dymu, wali się do morza. Przy odrobinie szczęścia pilot wyskakuje, wpada w ręce wroga, ucieka z obozu jeńców, poznaje piękną Niemkę o pełnym życzliwości sercu i żyją długo, i... Chyba się zapędziłem... Tak czy owak, w Sturmoviku sytuacje takie (no, może poza tą Niemką o życzliwym sercu) zdarzają się podczas każdej misji, a ty bierzesz w nich udział na żywo, na bieżąco, w czasie rzeczywistym. I jesteś w samym centrum tego piekła na niebie (he, he, he, niezły mi tu wyszedł poetycki chwyt, he, he).



■ W trakcie lotu możesz też podziwiać widoki.

Koniec poezji, początek epiki

Szkoda, że grafika na szóstkę i model symulacji na taką samą ocenę bazują na systemie kampanii tylko na czwórkę. Trzy historyczne kampanie są, według twórców, "dynamiczne", co oznacza, że sytuacja na froncie zależy od naszych działań, tak samo jak i nasze działania zależą od sytuacji na froncie. Niestety jest to raczej taka "półdynamika" niż realne odzwierciedlanie pola walki znane z symulatorów firmy Rowan czy Apache vs. Havoc z naszego poprzedniego Cover-CD. Solidnie - ale bez wyskakiwania przed konkurencję - opracowano też pozostałe tryby gry - misje pojedyncze, edytor misji, multiplayer. Tak czy owak, jednak lepszego symulatora z II wojny światowej nie znajdziecie. I to chyba długo...

StrangeOne

Il-2 Sturmovik

Producent/Dystrybutor
Maddox Games/CD-Projekt

Wymagania
minimalne: P II 400 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB
polecane: P III 600, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB

AKCELERATOR TAK 3D

Komentarze redakcji
StrangeOne: Prawdziwy symulator dla prawdziwych pilotów.
Jah Jah: Albo prawdziwa zręcznościówka, jeśli pogrzebiesz w opcjach!
Tymo: Tak czy owak, to gra ze wspaniałymi maszynami wspaniałych mężczyzn.

Gatunek
Symulator

Rayman M

Najdziwniejszy bohater w historii platformówek powraca... I to z przyjaciółmi!!!

Co by nie mówić, drugiego takiego typka jak Rayman nie ma w całym, pełnym dziwolągów i mutantów, świecie bohaterów gier komputerowych. No bo kto to widział, by bohaterem gry został stworek, który ma stopy, ale nie ma nóg, ma dłonie, ale nie ma rąk, a na dodatek mówi jakimś językiem niezrozumiałym dla nikogo (może poza kilkoma podobnymi do niego cudakami). Być może właśnie dzięki tej odmienności Rayman stał się tak popularny. Powstało już około dziesięciu gier - i to na różne platformy - z jego udziałem, a do tego jeszcze kilkanaście programów edukacyjnych i multimedialnych. W swoim najnowszym binarnym wcieleniu Rayman stwierdził, że dość już zabawy solo i postawił zdecydowanie na tryb multiplayer. Stąd literka M w tytule i gra, która zajmie wam niejeden zimowy wieczór - pod warunkiem, że macie pod ręką kilku przyjaciół, dobry humor i skrzynkę wyskokowych napojów.

Strzeż się wielkiego M

O tym, jak duże zamieszanie do świata Raymana wprowadziła wielka literka "M" - a więc tryb multiplayer i związana z nim rywalizacja - dowiadujemy się już z przezabawnej animacji początkowej, w której znane i lubiane postaci z poprzednich gier o Raymanie robią sobie nawzajem różne świństwa. Ten sam klimat pełnego humoru - ale i dowcipnych złośliwości - współzawodnictwa między bajkowymi przyjaciółmi Raymana utrzymany jest przez całą grę. Bo niezależnie od tego, czy wybierzemy tryb na jednego czy wielu graczy, Rayman M opiera się na tym samym, na czym zbudowano sławę i popularność Quake 3 Arena oraz Unreal Torunament - na ostrej, zaciętej rywalizacji. Zdziwilibyście się, jak bezpardonowo i zajadle mogą walczyć ze sobą śmieszne, żywcem z kreskówek wzięte potworki, które zaludniają świat gry.



Tak kolorowo nie było na PC-cie już dawno.

Strefy, tryby, poziomy

W instrukcji przeczytać można, że - cytuję - "Gra podzielona jest na 4 strefy, z których każda zawiera 3 poziomy wyścigu i 3 poziomy bitwy. Na każdym z poziomów będziesz mógł wybrać różne tryby gry - 4 tryby gry dla wyścigu (i tu ich opis) oraz 3 tryby gry dla bitwy (i tu znów opis trybów gry)". Muszę przyznać, że nieco się pogubiłem, a wokół mojej głowy zaczęły krążyć cyferki "3" i "4", tak jak bohaterom kreskówek, gdy zderzą się z ekspresem. Kiedy jednak dotarłem ostatecznie do wyboru rodzaju rozgrywki, wszystko stało się jasne. Na początku musimy określić, czy interesuje nas gra na jednego gracza, czy tryb multiplayer. Następnie wybieramy naszego bohatera - może to być zarówno Rayman, jak i inne postacie z jego uniwersum, np. kuśtykający pirat Brzytwobrody lub pocieszny grubasek Globox. Następnie zaś dochodzimy do tego, co w instrukcji przedstawiono w tak zawiły sposób. Otóż wszystkie etapy w grze podzielone są na cztery ligi - od najłatwiejszej do najtrudniejszej plus liga etapów bonusowych - ukrytych. W każdej z nich dostępne jest 6 poziomów - po 3 na wyścigi i bitwy. A teraz najtrudniejsze - każdą z plansz wyścigów możemy rozegrać na jeden z czterech sposobów, a na każdej z plansz bitwy stoczyć pojedynek według jednego z trzech zestawów reguł. Tryby wyścigu to trening, podstawowy rajd "kto pierwszy do mety, ten wygrywa", tzw. "Motylki", w których limit czasu jest bardzo ograniczony, a powiększyć go można łapiąc uwięzione nad torem motylki oraz "Lumki", gdzie poza szybkością liczy się także liczba zebranych w trakcie wyścigu lumek (to takie świecące kółeczka). Tryby bitwy to "Kto pierwszy przy lumce", w którym trzeba przed przeciwnikiem zebrać 5 pojawiających się na planszy lumek, "Walka o lumki", gdzie chodzi o to, by sfragować przeciwnika określoną ilość razy oraz "Złap muchę", w którym chodzi o to, by złapać i jak najdłużej zatrzymać przy sobie niesforną muchę bzyczącą gdzieś na planszy. Mam nadzieję, że teraz już wiecie, jakie bogactwo trybów rozgrywki

TIPS PLUS
Kiedy wbiegasz na przyśpieszacze, zawsze wciskaj szybko tzw. klawisz optymalizacji. Dzięki temu będziesz biegł dużo, dużo szybciej - i to przez pewien czas!!!



czeka was w Rayman M, ale nawet jeśli nadal wydaje się wam to zaplątane i zamotane, zapewniam was, że już w pierwszej minucie po odpaleniu gry będziecie wiedzieli, co i z czym się je.

Z konsoli na PC

Grając w Raymana M dotarło do mnie w pewnym momencie, jak bardzo jest konsolowa. Nawet sposób odkrywania kolejnych plansz zaczerpnięto z wielu gier konsolowych - na początku mamy dostęp zaledwie do pierwszych sześciu plansz i najprostszego trybu na każdej z nich. Wygrywając w kolejnych pojedynkach, wyprzedzając przeciwników na mecie, odkrywamy zarówno nowe tory i mapy bitwy, jak i ukryte plansze (całkowicie futurystyczne), nowe postacie do wyboru (m.in. gorąca żoneczka Brzytwobrodego) oraz nowe ubranka dla stworków dostępnych od razu. Powoduje to, że z większą zaciekłością walczymy o zwycięstwo, ale nawet bez tego walka na planszach trwa do







ostatniej chwili. Szczególnie widoczne jest to w trakcie wyścigów, które już od pierwszej ligi dla początkujących stanowią nie lada wyzwanie. Wszyscy zawodnicy - także komputerowi - wykorzystują wszystkie przyspieszacze, wyrzutnie i trampoliny, by wyprzedzić konkurentów, a AI postaci sterowanych przez komputer momentami zaskakuje wysokim poziomem. Dzięki temu nawet w trybie na jednego gracza odnosi się wrażenie walki z żywym przeciwnikiem - to ważne tym bardziej, że multiplayer Raymana M zawodzi o tyle, iż pozwala na zabawę jedynie dwóm graczom naraz. Szkoda, ale przy niezwykle barwnej, po prostu pięknej grafice oraz świetnej oprawie dźwiękowej szybko się o tym zapomina. Bo to po prostu Rayman - najdziwaczniejszy bohater gier komputerowym w jednym ze swoich najlepszych wcieleń.

Func



Rayman M

Producent/Dystrybutor
UbiSoft/LEM

Wymagania
minimalne: P II 450 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB
polecane: P III 500, 64 MB RAM, akcelerator 32 MB

AKCELERATOR 3D: TAK

Komentarze redakcji:
StrangeOne: Eee tam, mnie się nie podobało.
Jah Jah: Czyś ty zwariował? To przecież najlepsza zręcznościowa giera, w jaką ostatnio graliśmy na PC!!!
Func: Co ty, nie wiesz, że on tylko gra w te nudne strategie? Zostaw go i chodź, zagramy w multiplayer - zobaczysz, jak ci spiorę tyłek.

Gatunek
Zręcznościowa



W akcji

Wyścigi to naprawdę szybka, emocjonująca jazzzzzda bez trzymanki!!! Chociaż statyczne screeny raczej nie oddadzą tego, co się wtedy dzieje, ale przynajmniej spróbujemy.



Zaczynamy! Ja jestem tym sympatycznym niebieskim grubaskiem o imieniu Globox. Zobaczymy jak mi pójdzie.



Walka jest zażarta - wspinam się po drabince, ale Rayman i Brzytwobrody spychają mnie z niej bez pardonu.



Oj, słabo mi idzie. Jak widać, jestem czwarty. Może ten podniebny skrót pomoże mi wyjść na prowadzenie...



... niestety! Przybiegłem ostatni. Nawet nie załapałem się na podium...

Comanche 4

Łopaty wirują aż miło

Pewna myśl przyszła mi do głowy właściwie już w pierwszych chwilach po uruchomieniu Comanche 4. Myśl nieustępliwa, uparta, taka, która nie chciała za nic opuścić mojej głowy przez cały czas gry. Ta nieznośnie powracająca, a tak przecież mało odkrywcza myśl, to stara prawda stwierdzona już wiele lat temu przez mądrzejszych ode mnie, ledwie jedno zdanie - historia lubi się powtarzać.

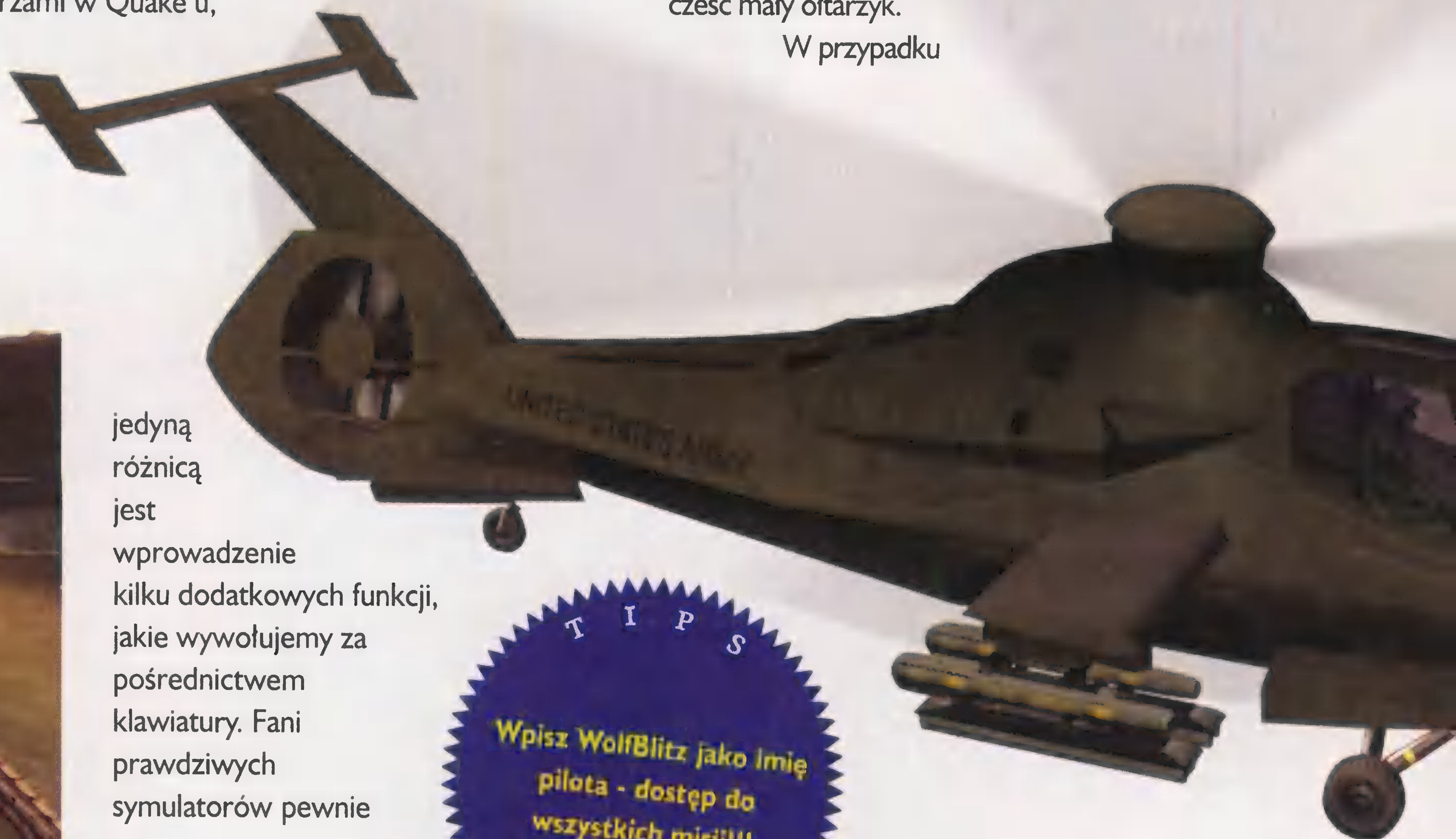
Znowu akcja

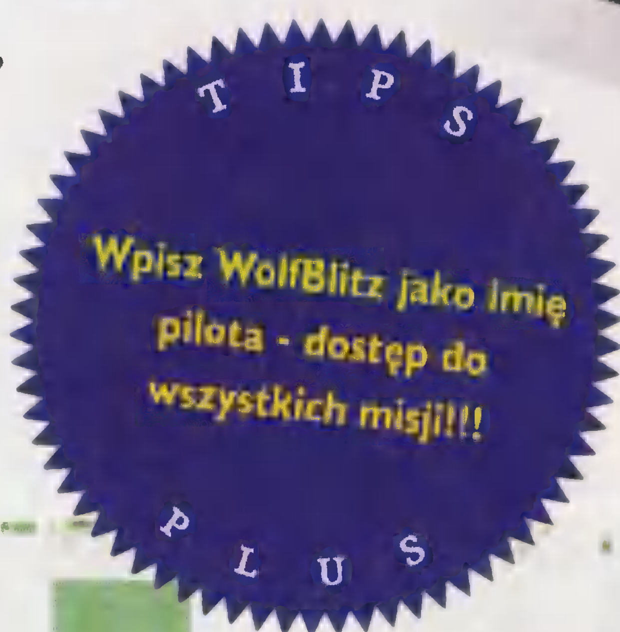
Pamiętacie pierwszego Comanche'a? Szczerze mówiąc, wątpię. Dziś chyba jak dinozaury wyginęli ci, którzy niegdyś z wypiekami na twarzy instalowali jego oryginalną wersję, najlepszą graficznie grę swoich czasów, grę która wymagała potężnego 386DX z 4 MB pamięci, by pokazać fotorealistyczną grafikę (fotorealistyczną - przynajmniej w moich wspomnieniach, z drugiej jednak strony, długo myślałem, że w Green Beret grafika też była niczego sobie). Nie tylko jednak ze względu na grafikę przypominam pierwszego Comanche'a. Robię to również dlatego, że była to czysta zręcznościowa strzelanina wzbogacona o delikatne, ale bardzo uproszczone elementy symulatora. Niestety, z każdą kolejną edycją to, co na początku zapewniało ogromny adrenalinowy kop, stawało się coraz bardziej skomplikowanym - i dużo mniej odjazdowym - symulatorem. A dlaczego historia lubi się powtarzać? Bo Comanche 4, tak jak i "jedynka", zarówno oszałamia grafiką, jak i czystą, niczym nieskażoną akcją, która przykleja do fotela na długie godziny.


Jeszcze spokojnie, ale już niedługo...

Akcja na plus

Rozgrywka w Comanche'u zawdzięcza wiele zarówno wspomnianemu już oryginałowi, jaki i starej amigowej grze Thunderhawk. Czysta akcja ubrana w skromne, niewiele zakrywające ubranko symulatora. O zręcznościowym charakterze gry świadczy chociażby sposób kierowania helikopterem, wzorowany mocno na FPP-kach. Maszyną steruje się praktycznie tak jak przyszłościowymi żołnierzami w Quake'u, jedyną różnicą jest wprowadzenie kilku dodatkowych funkcji, jakie wywołujemy za pośrednictwem klawiatury. Fani prawdziwych symulatorów pewnie będą kręcili nosem na takie rozwiązanie, ale tak naprawdę Comanche 4 nie jest grą dla nich. Dynamiczną, pełną wybuchów i eksplozji akcję napędzają także same zadania, jakie stają przed graczem. Większość misji wsparta jest ciekawą i niebanalna fabułą, dlatego też więcej czasu spędzicie eskortując prezydencką limuzynę czy ochraniając sabotażową akcję tajnego agenta, niż wykonując zadania tak typowe i w sumie nieciekawe jak "wsparcie wojsk naziemnych" czy "walka z czołgami".




TIPS PLUS

Wpisz WolfBlitz jako imię pilota - dostęp do wszystkich misji!!!


Tak wygląda wróg.

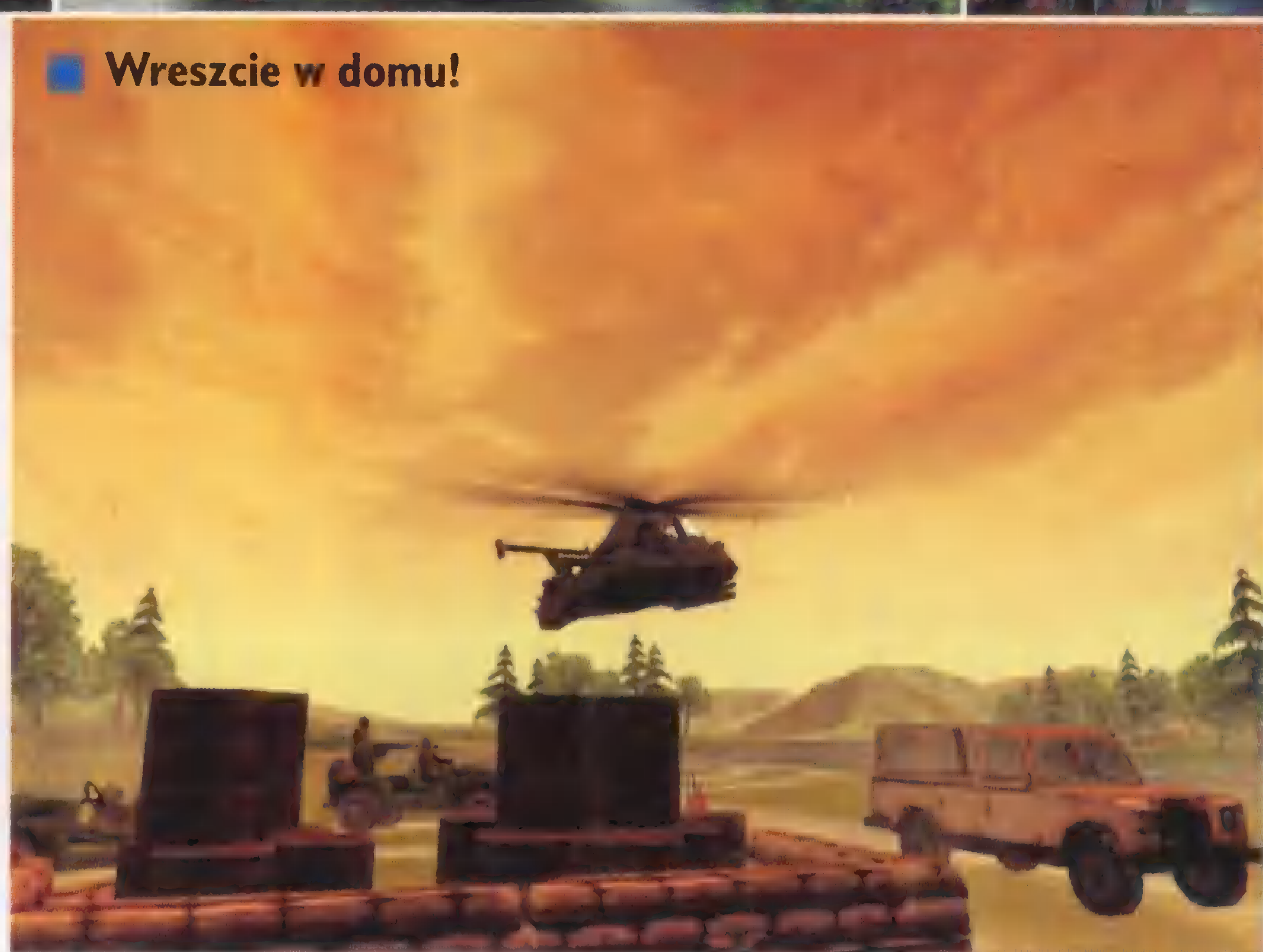






Grafika w akcji

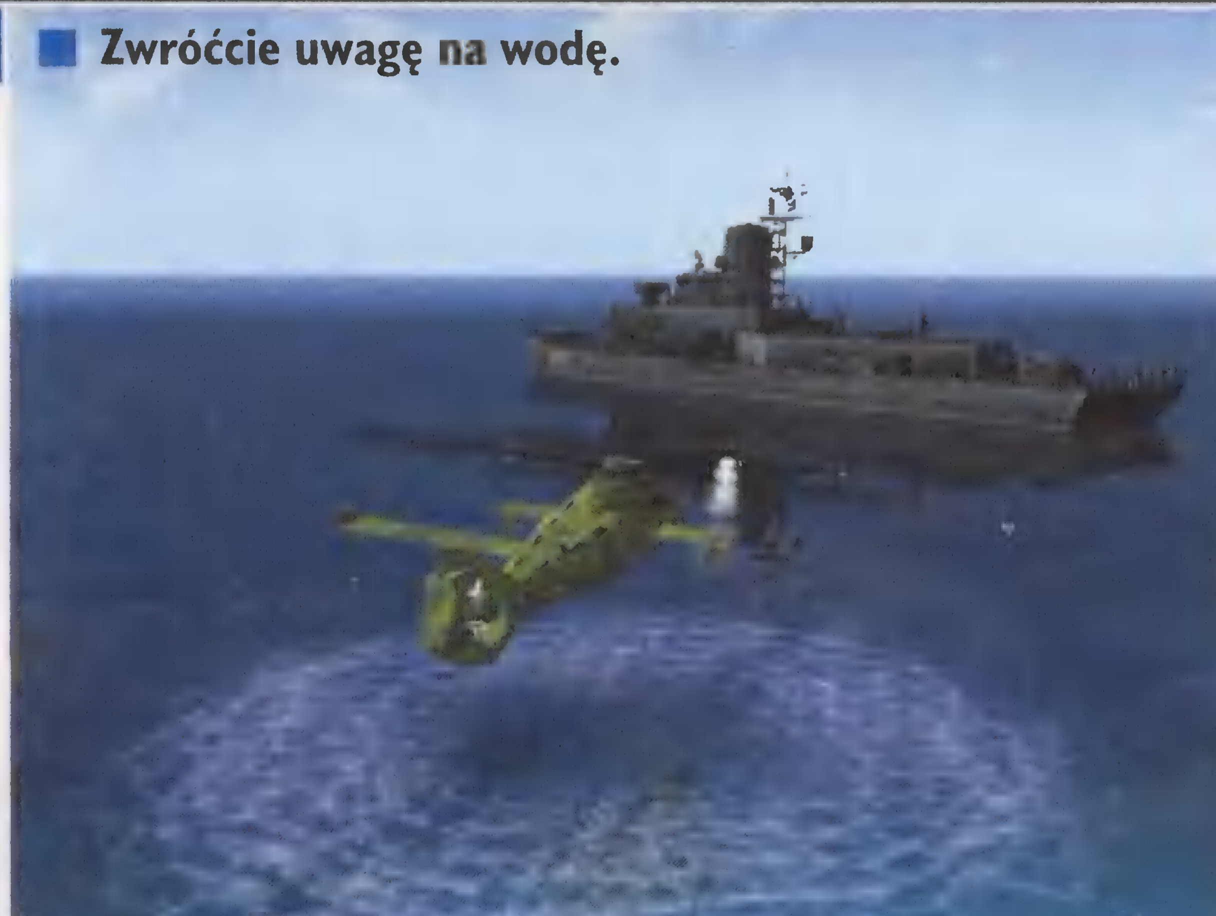
Pisząc o oprawie graficznej i muzycznej Comanche 4, trudno właściwie powstrzymać się od zachwytów, okrzyków podekscytowania i ogólnego wychwalania oraz wynoszenia pod niebiosa ludzi z firmy Novalogic. O ile jeszcze przy okazji efektów dźwiękowych uznanie zachowujemy na w miarę cywilizowanym poziomie, pisząc o grafie chciałoby się po prostu postawić jej autorów na piedestale, ozłocić i zrobić na ich cześć mały ołtarzyk. W przypadku


Wreszcie w domu!

■ Takich wybuchów nie widzieliśmy już dawno.



■ Zwróćcie uwagę na wodę.



Comanche 4 wytarty frazes "to trzeba po prostu zobaczyć w akcji" nabiera niezwykłej prawdziwości i aktualności, bo nawet zdjęcia, które prezentujemy na tych stronach, nie oddają graficznego przepychu tej gry. Ludzie z Novalogic zadbali o najdrobniejsze szczegóły i szczególiki helikopterów,





samolotów, czołgów, ciężarówek z paliwem i innych obiektów pojawiających się w grze. To chyba pierwsza gra, w której helikoptery unoszące się nad powierzchnią jeziora wywołują koła na wodzie; nawet jeśli nie pierwsza, to na pewno taka, która robi to w sposób jak najbardziej realistyczny. Problemem szczególnie ważnym w przypadku symulatorów helikopterów, które niejako z założenia latają na małych wysokościach, było szczegółowe odtworzenie powierzchni ziemi. W Comanche 4 ziemia wygląda tak samo dobrze z wysokości jednego metra, jak i 100 metrów - rosną na niej małe kępki trawy, drzewka i krzewy; ale jest też realistycznie pofałdowana. To jednak, co jest w Comanche 4 najlepsze, to bez wątpienia wybuchy. Wrogie jednostki eksplodują jak w hollywoodzkich filmach akcji, sypiąc wokół odłamkami i szczątkami. W jednej z recenzji w zachodniej prasie autor napisał, że w Comanche 4 jest najpiękniejszy sposób na rozwalanie rzeczy - i pomijając ułomność tego bezpośredniego tłumaczenia, nie sposób się z nim nie zgodzić. Jest tylko jedno zastrzeżenie - Comanche odkrywa wszystkie skarby niestety tylko na najmocniejszych maszynach.



Jah Jah

Comanche 4

Producent/Dystrybutor
Novalogic/IM Group

Wymagania
minimalne: P II 350 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB
polecane: P III 600, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB

Akcelerator 3D: TAK

Komentarze redakcji
Jah Jah: Gra jest doskonała, akcja szybka, a grafika powala na łopatki.
Func: To przecież praktycznie Quake w helikopterze - naprawdę świetne.
StrangeOne: A jak ktoś chce prawdziwy symulator helikoptera, niech kupi poprzedni Plus. Tam znalazł się Apache vs. Havoc w pełnej wersji!!!

Gatunek
Symulator



W akcji

Misje w Comanche 4 są bardzo zróżnicowane i rzadko kiedy przypominają znane z innych gier "osłaniaj wojska lądowe". W jednej z misji zadaniem gracza jest eskortowanie prezydenckiej limuzyny.



1 Zaczynasz w naprędce założonej bazie w pobliżu miasteczka, w którym przebywa prezydent. Kilka minut później dolatujesz do miejsca randez vous z głową państwa.



2 O tym, że prezydentowi rzeczywiście coś grozi, dowiadujesz się bardzo szybko. Nagle do miasta wkraczają siły lądowe i powietrzne.



3 Wdajesz się w walkę z helikopterami. Są cztery i stanowią dla ciebie niemały orzech do zgryzienia, wciągając cię w walkę kołową.



4 O nie! Zajmując się śmigłowcami wroga, zapomniałem o prezydencie. Limuzyna zniknęła... Odznaczenia chyba nie będzie.

Ghost Recon

Żołnierzu, ściągnijcie hełm, bo was nie widzę w tej trawie.

Gdzieś między realizmem i pełnym doświadczaniem okropności wojny w Operation Flashpoint, a pozbawionym umiaru, beztroskim naciskaniem spustu w Return To Castle Wolfenstein znajduje się terytorium gier, w których równowaga pomiędzy strzelaniem a taktycznym planowaniem jest bardzo krucha. Na ten właśnie obszar zrzucono ostatnio nową machinę wojenną - Tom Clancy's Ghost Recon firmy Red Storm. Czy wykona misję? Czy pokona przeciwników i zagarnie całe terytorium dla siebie?

Dziadek służył w antyterrorystach

Chociaż Ghost Recon to zupełnie nowy samodzielny tytuł, ma jak na debiutanta całkiem bogatą przeszłość. Jest bowiem bezpośrednio kontynuacją pomysłów i rozwiązań ze słynnej i uznanej serii gier Rainbow Six. Seria ta zakończyła się ostatnio udanym dodatkiem Black Thorn, a jej twórcy, firma Red Storm, zadecydowali, że czas na coś nowego. Tym "czymś nowym" jest właśnie Ghost Recon - gra, przy której weterani Rainbow Six poczują się jak w domu, a ci, dla których będzie to pierwszy kontakt z produktem Red Storm, bez kłopotu wejdą w świat gry. Podstawową różnicą pomiędzy RS a GR (ależ jestem dziś akronimowy, he, he) to rodzaj jednostki, nad którą przejmujemy kontrolę. W Rainbow Six kierowaliśmy oddziałami antyterrorystów, w Ghost Recon zaś jest to specjalna wojskowa jednostka komandosów, przed którą stawiane są cele typowo militarne, a więc np. przejęcie bazy wroga. Wpływa to też na miejsca, w których toczą się poszczególne misje - o ile w Rainbow Six były to głównie budynki, pokłady samolotów czy platform wiertniczych, tym razem działać będziemy głównie na otwartym terenie. Jak na pewno widzicie na obrazkach, daje to naszym żołnierzom wyjątkową możliwość zaprezentowania najnowocześniejszych wzorów odzieży maskującej - naprawdę, czasem trudno tu odróżnić zwykły krzaczek od zaczajonego snajpera.

Oto wasze rozkazy...

Na dużą pochwałę zasługuje podejście Red Storm do fazy planowania misji, która w Rainbow Six była chyba jednak zbyt rozbudowana. W Ghost Recon sprawa wygląda bardzo prosto - przed misją widzimy mapę terenu, na jakim przyjdzie nam wykonywać zadania, klikamy żołnierza, któremu chcemy wydać rozkazy, wyznaczamy mu punkty kontrolne marszruty i kierunek - w tę stronę ma się obrócić po dotarciu na miejsce. Jednocześnie ustalamy tryb zachowania żołnierza. Tryby są trzy - standardowy, w którym żołnierze wykonują rozkazy, a w przypadku kłopotów starają się znaleźć schronienie i przeczekać sytuację; "ataku za wszelką cenę", w którym idą do przodu, nie zważając na świstające wokół kule; oraz tryb defensywny, w którym ważniejszą rzeczą od rozkazów jest ich własny tyłek. Nowością, jakiej nie było w Rainbow Six, a którą wprowadzono do Ghost Recon, jest możliwość ingerowania w ustalony wcześniej plan misji podczas jej trwania. Wystarczy wcisnąć jeden klawisz, by przywołać podręczną mapkę, z poziomu której możemy wydawać naszym żołnierzom praktycznie wszystkie rozkazy.



TIPS PLUS
Kiedy ukończysz misję ze stratami, warto zacząć ją od początku. Tu każdy żołnierz jest ważny, a za drugim razem na pewno pójdzie ci lepiej.





Czasem przychodzi stawić czoła ciężkozbrojnym przeciwnikom.





Załom muru to świetna ochrona.

Szefie, czy mam strzelać?

Sztuczna inteligencja postaci kierowanych przez komputer zawsze była piętą achillesową gier tego typu. Tym większe brawa należą się Red Storm za algorytmy AI zastosowane w Ghost Recon, choć i tutaj nie obyło się bez kilku wpadek. O ile przeciwnicy nasi zachowują się jak prawdziwi militarni geniusze, tak nasi podwładni, ci komputerowi, zdają się być zbyt nerwowi i napompowani adrenaliną - mówiąc krótko, świerzbią ich palce. I to nie byle jakie palce, a te leżące na spuście. Co może czasem doprowadzić do ostrej strzelaniny i prawdziwej jatki - i to akurat wtedy, kiedy chcielibyście zachować jak największą dyskrecję i załatwić sprawę po cichu. Na tę nadpobudliwość żołnierzy trzeba niestety uważać, ale wbrew pozorom nie przeszkadza to w grze, tym bardziej że to jedyny zarzut, jaki można postawić sztucznej inteligencji zastosowanej w Ghost Recon.

wykonanie misji. Gra zamienia się w intelektualną zabawę z komputerem na zasadzie "kto kogo przechytrzy", a fakt, że poza umysłem dysponujemy także pokaźnym arsenałem, tylko uatrakcyjnia zabawę.

Kamufluj się!

Graficznie i dźwiękowo Ghost Recon to ścisła czołówka w tym gatunku, co jest kolejnym





Koty i fala

Na członków oddziałów Ghost Recon warto uważać - wraz z pokonywaniem kolejnych misji zyskują oni bowiem punkty doświadczenia, które możesz dowolnie podporządkować do czterech cech charakteryzujących żołnierzy. Cechy te to obsługa broni, umiejętność skrywania się i skradania, wytrzymałość oraz umiejętności przywódcze. W takiej sytuacji każdy zmarnowany człowiek to prawdziwa strata, od razu odczuwalna w kolejnych misjach. W połączeniu z wysokim poziomem trudności sprawia to, że każdą misję trzeba rozgrywać po kilka razy. Ale uwaga - nie są to powtórki, przy których zgrzytacie zębami i tupiecie w podłogę. Wręcz przeciwnie - za każdym podejściem odkrywamy nowe pomysły na zminimalizowanie strat własnych oraz jak najlepsze i jak najsprawniejsze

dowodem na to, że jest to niezwykle udana i godna zainteresowania gra. Mam dla was propozycję - idźcie do sklepu, kupcie Ghost Recon, zakamuflujcie się dobrze przed komputerem, odpalcie grę na jednego gracza lub świetny tryb multiplayer. To najlepszy sposób na odcięcie się od zimna i szarugi za oknami.

Tymo

Ghost Recon

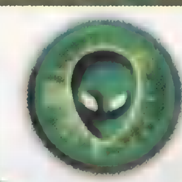
Producent/Dystrybutor
Red Storm/Play-It

Wymagania
minimalne: P II 450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB
polecane: P II 600, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB

AKCELERATOR TRK 3D

Komentarze redakcji
Tymo: Najlepsza gra w swoim gatunku - nawet SWAT 3 poszedł w odstawkę.
Jah Jah: Człowieku, bez sensu porównanie - SWAT3 to co innego. Ale Ghost Recon jest naprawdę dobry!
StrangeOne: Świetna równowaga między akcją a myśleniem. To lubię!

Gatunek
Taktyczny FPP



Postacie

Żołnierze, którymi kierujemy w Ghost Recon, mogą należeć do jednej z czterech klas...



Wsparcie - ten żołnierz posuwa się za pierwszą linią, ale ma najcięższe, najbardziej niszczące uzbrojenie.



Karabinier - podstawowa jednostka. Ma M-16, ma kilka granatów, ma niewielkie szanse na przeżycie, bo zawsze jest w samym oku cyklonu.

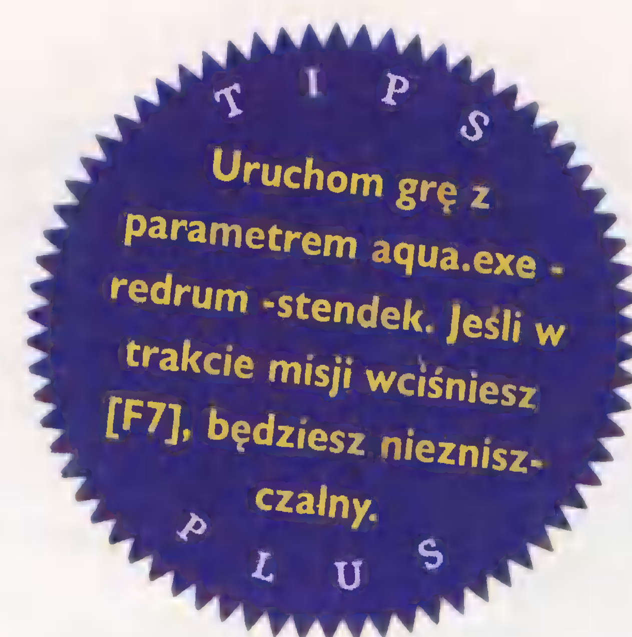


Saper - trzeba coś wysadzić? Wezwijcie tego typka - ma tyle plastiku, że starczyłoby na wszystkich karpich kłusowników przed wigilią.



Snajper - każdy chce być snajperem. To taki żołnierz, który siedzi w ciepełku własnego uniformu daleko od miejsca bezpośredniego starcia i z dystansu eliminuje wrogów.

Aquanox



Na głębokości 10 tysięcy metrów może być naprawdę gorąco

Historia gier komputerowych zna co najmniej kilka przykładów pozycji, które z zupełnie niezrozumiałych i niejasnych powodów nigdy nie zdobyły uznania, jakie w pełni im się należało. Jedną z nich była Archimedean Dynasty, doskonała zręcznościowa symulacja futurystycznych walk podwodnych. Gra wyróżniała się oszałamiającą jak na rok wydania (około 1995 roku) grafiką i potężną dawką grywalności. A mimo to nie wspięła się nigdy na szczyty gierkowych list przebojów. No dobrze, dobrze, możecie zapytać, wszystko w porządku, ale czemu piszę o Archimedean Dynasty przy okazji recenzji gry Aquanox? Z prostego powodu - Aquanox jest po prostu kontynuacją Archimedean Dynasty, przygotowaną przez tę samą firmę, niemiecki team Massive.

Głęboka fabuła

Akcja gry toczy się głęboko pod powierzchnią wody - ziemia jest już tak skażona, że życie możliwe jest tylko na dnie oceanów. Autorzy, chcąc zapewne nawiązać do miejsca, w którym toczy się akcja gry, starali się, by fabuła ta była jak najbardziej głęboka. Niestety, wprowadzając kolejne wątki, postaci i frakcje wpływające na wydarzenia zachodzące w grze, twórcy z Massive chyba nieco przesadzili, bowiem w zawiłościach fabuły naprawdę ciężko się połapać. Jest to o tyle nieuzasadnione, że w samej rozgrywce postawiono raczej na szybką, dynamiczną akcję, niemalże strzelaninę, wzbogaconą jedynie niezbyt poważnie potraktowanymi elementami symulatora. Na szczęście całą tę gadaninę można sobie odpuścić, zwracając uwagę wyłącznie na bezpośrednie rozkazy w każdej misji. A te są zróżnicowane i dalekie od banału. Często też w ich trakcie następuje gwałtowny zwrot akcji, zachodzi coś, co całkowicie zmienia zadania stawiane przed graczem lub równowagę sił. Wadą Aquanoxa jest na pewno to, że misje nie są poukładane według rosnącego poziomu trudności. Wręcz przeciwnie (ciekawe, czy to celowy zabieg, czy tak po prostu wyszło?) - zaczynamy od kilku prostych misji, potem nagle trafiamy na ciężki orzech do zgryzienia, następnie jest już łatwiej, ale wciąż ciężko, a nagle pojawiają się misje banalnie proste. W sumie podobnie jak w prawdziwym życiu - czasem łatwiej, a czasem ciężej - ale w grach znacznie lepiej sprawdza się rosnący poziom trudności, to przyznacie chyba sami.



Głębokie kieszenie

Po każdej ukończonej misji - poza niekwestionowaną przyjemnością obejrzenia świetnie zagranych scenek-przerywników - otrzymujemy pewną pulę kredytów, które wydać możemy na ulepszenie naszego wehikułu lub zakupienie nowego podwodnego myśliwca. Warto! Grę zaczynamy z wolnym i słabym statkiem, nie od rzeczy więc będzie zainwestować w nową machinę zniszczenia lub przynamniej w lepsze uzbrojenie (wybór jest ogromny) i dodatkowy sprzęt (taki jak zestawy naprawcze, urządzenia wyciszające działanie silnika, dzięki którym wrogom trudniej jest wykryć naszą łódź, mechanizmy skracające czas ładowania broni plazmowej itd.). Niestety, by pozwolić sobie na te wszystkie militarne specjały, trzeba mieć głębokie (i pełne) kieszenie. Podobnie głębokie



(i pełne) kieszenie mieć trzeba, inwestując w sprzęt zupełnie inny, potrzebny do gry w Aquanox - we własny komputer. Dlaczego? Podjąłem decyzję, że odpowiedź udzielę państwu po reklamowej przerwie....

nVidia GeForce 3

....już po słówku od naszego sponsora mogę napisać, dlaczego osiągnięcie pełnej satysfakcji z Aquanoxa wymaga dużych wydatków prawdziwej, twardej, wymiennej mamony. Otóż Aquanox głębinami, natychmiast powinny się nim zainteresować inne firmy przygotowujące wszelkie gry FPP i zręcznościowe symulatory.

Głęboka myśl (na koniec)

Aquanox to świetna gra, która zapewnia wiele emocji zarówno w trybie gry na jednego gracza (30 rozbudowanych misji w kampanii, misje pojedyncze), jak i w trybie na wielu graczy, który to nie zaskakuje może niczym nowym



■ Zdziwą was wielkie podwodne miasta.


■ Twin Towers nie znalazłem...

(Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag), ale wykonany jest solidnie. Przede wszystkim jednak jest to gra, która wygląda niesamowicie i dowodzi, że cały ten rozwój kart graficznych rzeczywiście uzasadniony jest czymś więcej niż tylko chciwością producentów układów. Jeśli gry zaczną wyglądać tak jak Aquanox - albo jeszcze lepiej - już tylko sposób interakcji ze światem (dotykanie czegoś kursorem to jednak nie to samo, co dotykanie czegoś ręką) dzieli nas od odtwarzania maksymalnie prawdziwych iluzji rzeczywistości we własnym domu. Na co czekamy z zapartym tchem!

Func

to gra z niesamowitą grafiką, wykorzystująca do cna wszystkie ukryte zakamarki chipów kart graficznych. I tak naprawdę dopiero jeśli masz GeForce 2, będziesz mógł zobaczyć świat Aquanox takim, jakim zaprojektowali go twórcy. Jeśli masz GeForce 3 (a więc wydasz na samą kartę graficzną więcej niż 1000 zł, burżuju!!!), świat Aquanox zaprze ci dech w piersiach. Dynamiczna gra świateł, plankton i śmieci unoszące się w głębi, obraz ukrytych odmętach podmorskich baz - wszystko to zostanie na długo w pamięci. Szczerze mówiąc, momentami Aquanox zdaje się reklamówką nowej, potężnej karty nVidii, korzysta bowiem z każdej nowości udostępnionej programistom przez Geforce 3. Aż dziw bierze, że niewielka przecież, niemiecka firma miała kapitał wystarczający do stworzenia tak zaawansowanego technologicznie engine'u. Jeśli jest on na tyle uniwersalny, że umożliwia również odwzorowywanie rzeczywistości poza

Aquanox

Producent/Dystrybutor
Massive/Lemon Interactive

Wymagania
minimalne: P II 400 MHz 128 MB RAM, akcelerator 16 MB
polecane: P III 750, 256 MB RAM, GeForce 3

AKCELERATOR 3D TAK

Komentarze redakcji
Func: Strzelanka, jakich mało, szybka akcja, a do tego lekki symulator!
Tymo: Rzeczywiście - elementy zaczerpnięte z symulatora sprawiają, że nie czujesz się, jakbyś grał w głupią zręcznościówkę dla dzieci.

Gatunek
Akcja



W akcji

Świat Aquanox zapewnia mnóstwo różnorakich wrażeń fanom podwodnych podbojów.



Bywa, że jest spokojnie i główny bohater, Dead Eye Flint, znajduje nawet czas na flirtowanie z uroczymi panienkami.



Ale bywa również bardzo gorąco. Czy uda ci się wywinąć z takich tarapatów?



Jeśli uciekniesz wrogom, musisz liczyć się z tym, że nawet siły natury będą przeciwko tobie. Widzisz tę wielką kałamarnicę?



Ooops, wygląda na to, że będzie to ostatnia rzecz, którą zobaczysz w życiu. Czy to nie czas, by użyć opcji "Load Game"?

Frank Herbert's Dune

Pustynna planeta i przegrzany procesor

TIPS PLUS

Ruchome piaski mają różne odcienie i kolory. Te, które są najjaśniejsze, to pewna droga ucieczki przed czerwiami.

Pierwszą powieścią Franka Herberta, która zyskała szerszy rozgłos, był "*The Dragon in the Sea*" (*Smok w morzu*), tytuł opublikowany w 1956 roku. "Dune", największe życiowe dzieło Herberta, początkowo drukowano w czasopiśmie "Astounding Science Fiction". Były to lata 1963-1965 i od tego czasu rozpoczął się wielki pochód "Diuny" ku sławie.



Czerwie nienawidzą wody, ale atakują ludzi który w 94% składają się z wody. Nigdy tego nie zrozumiem.

Polscy czytelnicy po raz pierwszy mogli zetknąć się z powieścią dopiero w 1987 roku (w języku polskim), lecz zdaje się, że większą popularność zawdzięcza "Diuna" filmowej adaptacji, którą wyreżyserował kilkanaście lat temu nikomu wtedy nie znany, młody reżyser... David Lynch. Swoją drogą, to w dużej mierze nieprzychylne recenzje filmu i ogólna nagonka na twórcę sprawiły, że nie dołączył on do grona hollywoodzkich "kiczmacherów", lecz pozostał nieco na uboczu (i ostatecznie uformował swój własny, niepowtarzalny styl, vide "Miasteczko Twin Peaks").

Jak to drzewiej bywało

Wracajmy jednak do powieści. Niesamowita popularność epopei Herberta (napisał w sumie sześć książek o Diunie) musiała w końcu przełożyć się na grę komputerową. Po raz pierwszy "Diuna" trafiła do środowiska gier komputerowych w 1992 roku. Wydawcą gry ekonomiczno-przygodowej, zatytułowanej oczywiście Diuna, była stawiająca dopiero pierwsze kroki firma Cryo. Prawdziwy pogrom to jednak dopiero Diuna 2. Giera z Westwood jest traktowana jako pierwszy RTS w historii. Zarówno grafika, jak i grywalność osiągnęły w Diunie taki poziom, że dopiero kilka lat później pojawiły się gry mogące z tym tytułem konkurować.







Kolejna gra - Diuna 2000, nie osiągnęła już nawet połowy popularności swojego wielkiego przodka. Z różnych powodów zresztą. Z ostatnich miesięcy znamy zaś Emperor: Battle for Dune. Jest to świetna graficznie strategia 3D.

Z ostatniej chwili

Frank Herbert's Dune to ostatnia - jak na razie - produkcja, której akcja rozgrywa się na planecie Arrakis (chociaż czekamy już na Dune Generations - rozgrywkę sieciową). Dzieło z Cryo jest akcją w TPP opowiadającą o wydarzeniach roku 10191. Rody Atrydów i Harkonnenów walczą o dominację i władzę nad Diuną. Chodzi oczywiście o melanż, czyli "przyprawę nad przyprawami", która jest jedynym bogactwem planety. Kto kontroluje zasoby melanżu, ma władzę. Jedną z nieocenionych właściwości przyprawy jest choćby to, że wyłącznie dzięki niej możliwe są podróże międzygwiezdne. Baron Harkonnen niemal zupełnie wyniszczył ród Atrydów. Z łap oprawcy zdołała ujść Jessica i Paul Atryda - następca tronu. Chłopak poprzysiągł krwawą zemstę. Aż dwa lata spędził na niegościnnej pustyni, by przygotować się walki. Ucząc się od Fremenów sztuki przeżycia i walki, umocnił się w swoim postanowieniu. Oprawca i morderca jego rodziny musiał umrzeć.

Gra na całość

Powyższy epizod znany jest z kart książki. Jak to wszystko się kończy, wie każdy, kto przeczytał powieść Herberta (na marginesie, gorąco


BATTLE REALMS™


Action PLUS®
www.actionplus.com.pl
ACTIVISION®
id


RETURN TO CASTLE
Wolfenstein™



LiQUiD
ENTERTAINMENT

zachęcam do lektury). W grze jest jednak nieco inaczej? Jak? Na pewno nie pozbawię was przyjemności gry, ale mogę uczciwie powiedzieć, że tutaj wszystko zależy do was. Atrydę czekają bardzo trudne zadania. Gra rozpoczyna się od katastrofy omnikoptera. Od tego momentu Paula czeka szereg często bardzo trudnych i ciężkich misji. Ucieczka przed olbrzymim czerwiem to jedno z najłatwiejszych zadań. Walka z bezwzględnymi Harkonennami, śmiertelna rozgrywka z przemytnikami melanżu, unikanie zabójców, rozbijanie i niszczenie oddziałów Barona, akcje sabotażowe i dywersyjne - to tylko część zadań, którym Paul będzie musiał sprostać.

▶Pozwól na stronę



Stronka producenta. Wykonana w technologii flash, fantastycznie zaprojektowana witryna z masą świetnych materiałów. Przede wszystkim znajdziesz tu spore demko gry. Poza tym są również trailery, screensavery, screeny, tapety. Warto również ściągnąć specjalną przeglądarkę. Za jej pomocą można mieć stały kontakt z fanowską witryną dotyczącą Diuny. Są tam wywiady z aktorami wersji filmowej, informacje prasowe i masa innego stuffu.

http://dune.cryogame.com/uk/index.html



W akcji

Step by step z Paulem Artydą. Zobacz jak wygląda Diuna w jego oczach.



1 Kiedy dysponujesz jedynie białą bronią, najlepiej nie wystawiać się na ogień bezpośredni, lecz zajść przeciwnika z tyłu. Wystarczy wówczas kliknąć klawisz akcji i Paul sam wykończy wroga.



2 W Frank Herbert's Dune spotkacie się z całkiem sporą ilością zagadek i łamigłówek rodem z przygodówek. Niekiedy, aby zyskać broń lub popchnąć grę do przodu, trzeba pobudzić szare komórki.



3 Paul biega, lecz nie potrafi podskakiwać, przykucnąć, przesuwać się bokiem. Takie rozwiązanie sprawia, że postać jest bardzo sztywna i kieruje się nią dość ciężko.



4 Zielony wskaźnik po lewej stronie określa zdrowie Paula Atrydy. Kilka serii z lasera skutecznie go osłabia. Pusty "pasek życia" to pewna śmierć bohatera.



■ **Grafika nie rzuca na kolanach, ale wygląda dość dobrze.**



Z czym to się je

Niestety, powyższe atrakcje wyglądają dobrze tylko z daleka. Kiedy ogląda się je z perspektywy planety Arrakis, nie jest już tak świetnie. Przede wszystkim grafika i engine. Strona programowa to dzieło gości z WideScreen Games (uskutecznili m.in.Wormsy, Prisoner of Ice). Graficzka wygląda ładnie, ale na pewno nie jest rewelacyjna. Najgorsza rzecz to jednak sposób poruszania się Paula. Atryda to prawdziwy niedołęga. Skakać nie może, a przysiad to dla niego czarna magia. Większą swobodę ruchów ma już łyżeczka w herbacie. Kolejnym problemem jest kamera, która działa bardzo niestabilne. Trafia za plecy bohatera, kiedy jej się podoba, często pokazując nie ten fragment obrazu, co trzeba. Krew zalewa oczy. Nawet święty Franciszek z Asyżu zacząłby kopać niemowlaki przy tak sprawnie "działającym" systemie kamer.

Gra nuży też wstawkami filmowymi, w trakcie których bohaterowie posuwają scenariusz do przodu. Są nudne i rozwlekłe. Na dodatek w trakcie misji nie można zapisać gry (nie ma też stopniowania trudności). Oznacza to, że filmik, który już raz obejrzeliśmy, wyświetla się kilka lub kilkadziesiąt razy - dokładnie tyle, ile razy będziesz próbował przejść level. Oczywiście projekcji nie można przerwać. Dlaczego? Tego nie wie nikt. Frank Herbert's Dune to gra bardzo nierówna. Temat był trudny i najwyraźniej okazał się wyzwaniem przewyższającym możliwości Cryo. To zresztą nie nowość, że Cryo, obok świetnych gier, produkuje również tytuły słabe lub zgoła beznadziejne (vide Hellboy).

Mimo dobrego scenariusza siadło wykonanie i połączenie gry akcji z przygodą. Frank Herbert's Dune jest średnim tytułem i raczej nie zajmie was na długo. Może tylko prawdziwi fani będą mieli chęć i nerwy na przejście drogi krzyżowej z Paulem Atrydą. +

Takasha

▶ Frank Herbert's Dune

Producent/Dystrybutor
WideScreen Games/Cryo

Wymagania
minimalne: PIII 450, 128 MB RAM, 16 MB 3D card
polecane: PIII 700, 32 MB 3D card



Komentarze redakcji
Takasha: Duna z Cryo bardzo mnie zawiodła. Płakałem przez pół nocy. Jak można było tak zawalić tę grę?!
Czarny Iwan: Kierowanie postacią tragiczne, lecz sama gierka może być. Na pewno jednak nie jest to gra, do której będzie się wracać kilka razy.

Gatunek
TPP

Sims: Randka

Momentów nadal nie ma... Ale są namiętne pocałunki!!

The Sims to dużo więcej niż gra, to ogólnoświatowy (a szczególnie amerykański) fenomen. Gra, w którą początkowo wielu powątpiewało, głównie za względu na temat - a zatem symulację zwykłego, codziennego życia, stała się ogromnym przebojem, jednym z najlepiej sprzedających się tytułów w historii gier komputerowych. Nie wiem, czy wiecie, że oryginalne The Sims nawet dziś zajmują wysokie pozycje na amerykańskich listach najlepiej sprzedających się gier komputerowych, a najnowszy 'simowy' dodatek, Sims: Randka, zaraz po premierze zepchnął z pierwszego miejsca grę Harry Potter i Kamień Filozoficzny. To chyba wystarczający dowód na niezwykłą popularność gry - z Harrym "Brudnym" Potterem nikt przecież nie zadziera, prawda?!?



Chodź ze mną na lody, maleńka!

Sims: Randka instaluje się bez większych kłopotów zarówno na wersję podstawową Sims, jak i na oba dodatki (Światowe Życie i Balanga), choć przyznać trzeba, że cały proces wymaga pewnych umiejętności w zakresie żonglowania kompaktami. Na szczęście po kilkunastu minutach instalację mamy już z głowy - czas na podryw. Na pierwszy rzut oka Randka nie dodaje nic nowego do Simsów, ale kiedy po chwili ukazuje się informacja o nowej firmie taksówkowej, która oferuje kursy do leżącego pod miasteczkiem Simów centrum handlowo-rekreacyjnego, cel zabawy staje się jasny. A zatem - umyj ząbki, spryskaj się wodą kolońską, ubierz najlepszy ciuch, przypnij 'komórę' do pasa i leć podrywać laseczki. Scenariusz ten obowiązuje niezależnie od płci i zainteresowań - zarówno panie, jak i panowie znajdą w owym centrum "coś" dla siebie.

Centrum po amerykańsku

Centrum w Randce to zupełnie nowa mapa, na której możemy wybrać dokładny cel naszego wypadu na miasto - od nadmorskiego pasażu rozrywki po spokojny park. W każdej z takich lokacji kręci się mnóstwo ludzi - nie powinno więc być problemu z poznaniem kogoś interesującego. Z myślą o tym twórcy gry dodali mnóstwo nowych możliwości interakcji z innymi Simami - począwszy od mocno wzbogaconych kwestii dialogowych aż po nowe rodzaje całusów. Poważnie, w Randce Simsy potrafią całować się na 6 różnych sposobów!!! To, co dzieje się w centrum, jest tak wciągające, że można całkowicie zapomnieć o tym, że gdzieś tam jest nasz mały, wybudowany i urządzony wcześniej domek. Chciałoby się tylko chodzić od stoiska z lodami, do straganu z hot-dogami, rozmawiając w międzyczasie z innymi Simami. Ale do domu wrócić trzeba - choćby po to, by jeszcze bardziej zbliżyć się z wybranym partnerem/partnerką. I tu objawia się największa wada Randki - choć oryginalny tytuł dodatku brzmi "Hot Date", czyli "Gorąca randka" - kiedy dochodzi do najbardziej gorących momentów spotkania z Simem, nic nie widać. Ale jeśli to wam nie przeszkadza, to Randkę warto kupić - poprawia znacznie niezwykłe doświadczenie, jakim jest gra w Sims.

Tymo



Sims: Randka

Producent/Dystrybutor
Maxis/IM Group

Wymagania
minimalne: P 266 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 2 MB
polecane: P II 400, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB

AKCELERATOR 3D: TAK

Komentarze redakcji
Tymo: Świetne - wreszcie jest gdzie poznawać nowe Simy.
Jah Jah: Może nie dla wszystkich jest to istotne, ale wydaje mi się, że momenty też powinny być.
Func: Gorąca randka? Teraz przedszkolaki tak się całują?...

Gatunek
SIM

TIPS PLUS
Kiedy opuszczasz centrum, twoje relacje z innymi Simami są zapisywane, jeśli więc straciłeś szansę zdobycia swojego obiektu westchnień, lepiej po prostu wyłącz komputer.

W akcji

Tak jak w prawdziwym życiu, wyprawa do centrum może przynieść wiele emocji albo zakończyć się całkowitym fiaskiem.



Zaczynamy od wezwania taksówki. Chwila oczekiwania i jesteśmy na miejscu. Dokąd się wybierzesz? O, ten pasaż wygląda ciekawie...



Ta kobitka wygląda całkiem nieźle. Podejdę, pogadam, zobaczymy, co ją interesuje...



Babka, którą kręcą pieniądze!?! O nie, moja droga, na łosia nie trafiłaś!

Loco-Commotion

Czy dotrzesz do celu na czas?

Kiedy byłam mała, dostałem pod choinkę kolejkę elektryczną, o jakiej zawsze marzyłam. Jednakże nie dane mi było się nią pobawić, bo tato kupił ją chyba dla siebie i zaraz po Wigilii zabrał się do jej układania. Duży dzieciak. Trudno mu się jednak dziwić - kolejka elektryczna zawsze była przecież marzeniem każdego chłopca. Układanie torów, upiększanie krajobrazów drzewkami i domkami, budowanie stacji - to było coś. Dziś - zamiast bawić się kolejką elektryczną - można pobawić się kolejką "komputerową". Nie trzeba już ograniczać się wyłącznie do układania torów - można zarządzać całą siecią pociągów lub po prostu docierać do celu na czas. Wydaje się, że to takie proste? Nie tak bardzo, jeśli komputerowa kolejka pochodzi z gry Loco--Commotion.



Nagle gwizd, nagle świst!

Ta gra to dziecko firmy Plastic Reality Technologies. Jak wskazuje napis na pudełku, jest to gra familijno-biurowa, która na pewno nie zmusi was do przygotowania małej spiżarni, toalety i łóżka blisko komputera, ale w pochmurny, deszczowy dzień na pewno pozwoli miło spędzić czas. Została bowiem stworzona w taki sposób, aby za sprawą wielu dostępnych w trakcie rozgrywki łamigłówek stać się wyzwaniem dla umysłu. W grze znajduje się wiele elementów, które dokładnie przetestują zarówno wyobraźnię przestrzenną, jak i zdolność dostrzegania różnych możliwych rozwiązań, radzenie sobie ze skutkiem własnych decyzji, a także szybkiego i logicznego myślenia. Podzielona jest na rozdziały, które składają się z sześciu poziomów. Aby przejść do następnego rozdziału, trzeba ukończyć pięć poziomów poprzedniego, co nie jest wcale takie łatwe, jak by się mogło wydawać.

Para buch, koła w ruch!

Celem rozgrywki na każdym poziomie jest doprowadzenie wszystkich pociągów (składających się z lokomotywy i co najmniej jednego wagonu) do stacji docelowej, zaznaczonej specjalnym znakiem. Na początku każdego poziomu gracz otrzymuje informację o lokalizacji wszystkich pociągów i stacji końcowej, a liczba pociągów, która musi dotrzeć do stacji, jest podawana w lewym dolnym rogu ekranu. Na początku gry udostępniono samouczek, dzięki któremu nauczymy się sterować pociągami, budować tory, kierować ekipą naprawczą - dzięki niemu zdobędziemy też wszystkie niezbędne umiejętności potrzebne do tego, by nasz pociąg był u celu na czas.



Wszystkie zadania, tj. układanie brakujących torów, naprawa mostów, aktywacja teleportów, są wyświetlane na górze ekranu. Prędkość każdego pociągu może być zwiększona. Za pomocą przycisku myszy przenosimy kamerę między kolejnymi obiektami w grze, a dodatkowy wgląd w sytuację rozgrywki umożliwia mapa, która jest niezmiernie pomocna. Dodatkową atrakcją jest możliwość tworzenia własnych torów z przeszkodami. Zatem gra nie tylko pozwala wysilić szare komórki w rozwiązywaniu problemów, ale także stworzyć każdemu własny "problem" i przedstawić go znajomym lub tacie (pamiętacie - to fan kolejek). Gra na pewno spodoba się tym, którzy chcą na chwilkę oderwać się od codziennych czynności. Jednak uważajcie, bo może nie spodobać się waszemu szefowi, kiedy zobaczy, że gracie w Loco-Commotion, zamiast ciężko pracować! Chociaż kto wie, może jemu też się spodoba?

Lion

Loco-Commotion

Producent/Dystrybutor
Plastic Reality/Play-It

Wymagania
minimalne: P II 266 MHz, 32 MB RAM, akcelerator 8 MB
polecane: P III 600, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB

Komentarze redakcji
Tymo: Fajna giera, chociaż trochę przerost formy nad treścią.
Func: W sumie racja - w 2D zagadki bawiłyby pewnie tak samo.

Gatunek
Logiczna



W akcji

Zadania stawiane przed graczem w Loco-Commotion są na zróżnicowanym poziomie trudności. Oto jeden z łatwiejszych etapów.



Sytuacja jest trudna - 3 pociągi, 2 muszą dojechać do celu, ale most wytrzyma tylko przejazd jednego składu (nad mostem jest tylko jeden zielony kwadracik).



Pierwszy skład przejechał. Co dalej? Lokomotywie przypiszmy rolę budowniczego - tak odbudujemy most.



Teraz już spokojnie może przejechać ostatni pociąg. Ufff! Nie było tak ciężko.

Train Town

Do Loco-Commotion dodano grę Train Town firmy Sierra. Jest nieco zbliżona do Loco-Commotion, jednak prostsza w formie, co nie oznacza, że łatwa. Głównym celem jest wykonanie kierowanym przez gracza pociągiem określonego zadania w ustalonym z góry czasie (np. w ciągu 5 minut dostarczenie towaru z punktu A do B). Przeszkodami, jakie mogą nas spotkać, są głazy i jelenie stojące na torach lub termity, które zżerają kawałki torów. Gracz ma do wyboru różne poziomy trudności.

NEWS

Smoki i diabły



Houshi to giera z rodziny RPG bazująca na wątkach z chińskiej mitologii. Gra powstaje w studio Koei, a wydana zostanie najprawdopodobniej w kwietniu (w Japonii) na GBA. W ciekawym scenariuszu przewidziano role dla wielu fantastycznych postaci, z którymi będzie można się zmierzyć. Nie zabraknie zdumiewających zaklęć, artefaktów, skarbów i wielu tradycyjnych w RPG fantów. W Houshi będą mogły zagrać 4 osoby jednocześnie.

Zawsze bezpiecznie, zawsze sucho



Bardzo przydatny gadżet na GBA znajdziemy w ofercie warszawskiej firmy Ultima. Pudełko z tworzywa zapewni konsoli 100-procentową ochronę przez brudem i kurzem. Teraz można już nosić konsolę w kieszeni bez obawy, że porysujemy ekran, zapaćkamy klawisze itd. Wiecej szczegółów pod adresem www.ultima.pl.

Czarny Pas dla GBA



Black Belt to oczywiście Czarny Pas. Typowe mordobicie będzie dziełem THQ. Nowością jest jednak to, że giera będzie miała rozwiniętą fabułę i story mode dla każdego z 11 występujących w nawalance zawodników. Grafika ma być na wysokim poziomie, a combosy podobno powalają na plecy. Jak to się będzie miało do rzeczywistości, dowiemy się już w okolicach czerwca, kiedy to gra ma pojawić się w sklepach.

Mini Pokemony



Dla fanów Pokemonów dobra wiadomość. Cała seria gier i zabaw z Pokemonami ma pojawić się na nowej konsoli: Pokemon Mini. Urządzenie, które jest o połowę mniejsze od GBA, jest zaopatrzone w wymienne kartridże. Gierki na konsolkę to cała seria zabaw z Pokemonami. Wśród nich znajdą się świetne tytuły w rodzaju Pokémon

Dexter's Laboratory: Robot Rampage



Dexter's Laboratory: Robot Rampage to giera bazująca na popularnym filmie animowanym wyświetlanym na kanale Cartoon Network. W samej grze występują znani z filmu bohaterowie, czyli Dexter i Mandrak. Okazuje się, że Mandrak przeprogramował roboty Dextera. Maszyny chcą zabić Dextera. Jedynym sposobem, aby przeżyć, jest odnalezienie fragmentów kodu, poukrywanych w różnych pomieszczeniach kompleksu laboratorium. Kiedy Dexter zdobędzie cały kod, będzie mógł naprawić maszyny. Gierka jest na GBC i widać to bardzo. Gracz ma do przejścia cztery poziomy. Graficznie są one sterylne jak korytarze w szpitalu. No ale to w końcu laboratorium. Roboty to kila typów maszyn. Na kolejnych poziomach pojawiają się szybsze i groźniejsze modele. W niektórych pomieszczeniach Dexter może zdobyć pistolet i karabin laserowy, granaty, działo plazmowe. Dexter może też wdziać specjalny skafander (dwa do wyboru), który działa jak pancerz i częściowo chroni przed strzałami robotów (wybierając skafander przed grą określamy poziom jej trudności). W Dexter's Laboratory nie ma możliwości zapisu gry!

Platforma: GameBoy Color
Gatunek: platformówka
Producent: Nintendo
Dystrybutor: Lem
Gracze: 1

The Powerpuff Girls: Bad Mojo Jojo

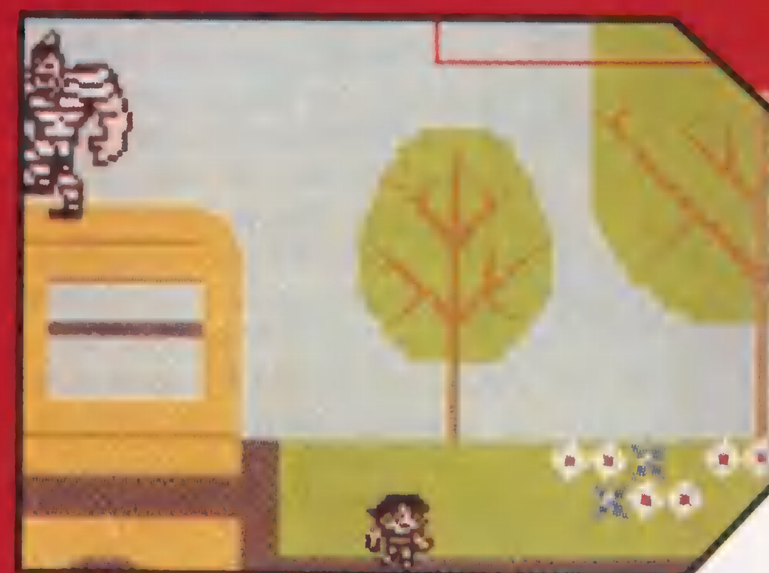


Kolejna gierka na GBA, wzorowana na serialu animowanym z Cartoon Network. Jeśli podobały ci się Aniołki Charliego, to na pewno będziesz zadowolony ze spotkania z Powerpuff Girls :).
Mojo Jojo włamał się do laboratorium Profesora Utonium i wybudował straszliwą broń, która ma zniszczyć miasto Townsville. Musisz pomóc Blossom i jej siostrom pokonać złego geniusza, uratować mieszkańców miasta i Profesora. Będziesz musiał pokonać Mojo Jojo, Princess i Roach Caach.
Gierka to typowa platformówka, ale o wiele bardziej rozbudowana niż Dexter's Laboratory. Blossom musi spenetrować cały kompleks laboratorium. Pełno tu korytarzy, tuneli, szybów. W pomieszczeniach nie brakuje sprzętów, mebli i różnych przedmiotów, pomiędzy którymi znajduje się również cała masa power-up'ów.
Blossom może chodzić lub latać (do czasu aż się "zmęczy"). Dla przeciwników ma lewy sierpowy i mocny kopniak. Ice Breath (lodowy oddech) pozwala zamrozić szczególnie nachalnych wrogów. Zbierając specjalne bonusy, można też zyskać superatak (Blossom, Buttercup i Bubbles - każda ma własny). W trakcie gry należy nie tylko wykańczać stronników Mojo Jojo, ale również uwalniać mieszkańców miasta.
W grze znajdziemy całą masę Trading Cards (w sumie 36), którymi można wymieniać się z przyjaciółmi. Gierkę można zapisać w dowolnym momencie, co jest na pewno bardzo ważne.
W sumie The Powerpuff Girls to gierka bardzo dopracowana. Niezła grafika, mnóstwo opcji konfiguracyjnych, spora grywalność. Polecam!

Platforma: GameBoy Color
Gatunek: platformówka
Producent: Nintendo
Dystrybutor: Lem
Gracze: link cable

The Powerpuff Girls: Paint the Townsville Green

Koleja gierka z serii The Powerpuff Girls. W tej chwili dostępne są trzy części. Wszystkie bardzo podobne do siebie, różnią się jedynie bossami, Trading Cards i bohaterką. Tym razem do walki z Gangreen Gang wyruszyła Buttercup. W przeciwieństwie do Blossom, Buttercup nie powala przeciwników Ice Breath, lecz Laser Vision (do naładowania lasera trzeba zbierać Black Chemical X).
Zabawa jest przednia, tak jak i poprzednio. Grafika chyba jeszcze bardziej kolorowa i wesoła. Muszę jeszcze dodać, że w trakcie gry warto szukać passcodes. Dzięki kodom można uzyskać wyjątkowe, niedostępne w inny sposób gadżety. Po pokonaniu Gangreen Gang trzeba się jeszcze rozprawić z Fuzzy Lumpkins. Buttercup ma pełne ręce roboty!



Platforma: GameBoy Color
Gatunek: platformówka
Producent: Nintendo
Dystrybutor: Lem
Gracze: link cable

The Powerpuff Girls: Battle HIM



Ostatnia gra z serii The Powerpuff Girls wydana na GBC. Zły HIM rzucił czar na mieszkańców Townsville. Zostały z nich tylko duchy. Jedyna nadzieja w Bubbles, trzeciej dziewczynie z drużyny The Powerpuff Girls!
Umiejętnością Bubbles jest Sonic Scream. Jej krzyk obudziłby umarłego. Żywych sprowadza do stanu półżycia. Bubbles ma do pokonania trzech bossów: HIM, Boogie Mana i Mr. Mime. Każdy z nich jest bardzo niebezpieczny i wyposażony w groźną broń. Giera jest dobra pod każdym względem. Cała seria zasługuje zresztą na waszą uwagę.

Platforma: GameBoy Color
Gatunek: platformówka
Producent: Nintendo
Dystrybutor: Lem
Gracze: link cable

Atlantis: The Lost Empire



Milo James Thatch jest młodym badaczem. Jest rok 1914. Milo stara się przekonać swoich znajomych o istnieniu Atlantydy. Jego dziadek Thaddeus Thatch opowiadał mu kiedyś o dzienniku Shepherda. Jest to tajemnicza i starożytna księga, w której ukryto klucz do odnalezienia zaginionego miasta.
Pewnego dnia Milo zostaje wezwany do multimilionera, Prestona B. Whitmore'a. Jak się okazało, ma on w swoim posiadaniu dziennik Shepharda. Na dodatek ma zamiar sfinansować wyprawę w poszukiwaniu Atlantydy.
Milo wyrusza w podwodną przygodę na pokładzie ogromnej łodzi podwodnej o nazwie "Ulysses".
Gierka jest kolejną platformówką, lecz tym razem na GBA. Grafka jest bardzo ładna, dopracowana niemal w każdym szczególe. Mamy nawet wstawki filmowe (animacja). Wrażenie robią również efekty specjalne, takie jak ogień, iskry, wybuchy. Kolejnym atutem gierki jest świetna, nastrojowa muzyczka, jedna z lepszych, jakie słyszałem na GBA. Nieco gorzej jest z dźwiękami.
Gracz ma do przejścia 10 urozmaiconych leveli. Każdy jest w nieco innym klimacie i kolorystyce. Zadania standardowe, jak w każdej platformówce. Denerwować może system zapisu. Gra zapisuje się jedynie w wybranych miejscach (The Shephard's Journal). Zbierając kryształy, Milo może dostać dodatkowe życie. Jest jeszcze oczywiście cała masa innych gadżetów, które urozmaicają grę.
Przeciwników jest całe mrowie. Są to mityczne potwory, wrogowie Królewny Kidy, którą Milo będzie musiał wyratować z opresji.
Ogólnie gierka całkiem fajna. To jednak platformer. Po przejściu gry już nie chce się do niej wracać.

Platforma: GameBoy Advance
Gatunek: platformówka
Producent: THQ
Dystrybutor: Lem
Gracze: 1 gracz

Atlantis: The Lost Empire

THQ wydało od razu dwie gry pod tym samym tytułem, ale na dwie różne platformy. Tym razem jest to gra na GBC. Atlantis: The Lost Empire nie różni się wiele, jeśli chodzi o scenariusz, lecz już sama gra ma wiele szczegółów, których próżno szukać w wersji na GBA.
Przede wszystkim gracz może wcielać się nie tylko w Milo, lecz również w jego przyjaciół. Może to być Vincenzo "Vinny" Santorini, Gaetan "Mole" Moliere i Audrey Ramirez. Po co to zamieszanie? Otóż każda z postaci dysponuje wyjątkowymi umiejętnościami, których brak innym. Sam Milo jest np. specjalistą od szyfrów, Vinny przydaje się wówczas, gdy trzeba wysadzić coś w powietrze, Moliere jest potrzebny do kopania przejść i tuneli, natomiast Audrey potrafi niemal wszystko naprawić. Aby przejść wszystkie piętnaście poziomów gry, trzeba korzystać z umiejętności każdego z bohaterów.



Zmiana postaci następuje po wezwaniu innego członka zespołu przez radio. Początkowo dostępni są jedynie Milo i Mole, potem pojawia się reszta zespołu. Ponieważ sprawne prowadzenie grupy wymaga treningu, w grze są aż dwie misje treningowe, które pozwalają oswoić się z nietypowym interfejsem.
Co ciekawe, grafika w grze jest niewiele gorsza od wersji na GBA. Prawdę powiedziawszy, gra na GBC wydaje się też ciekawsza, bardziej urozmaicona i po prostu wciągająca. Z opisanych w tym numerze gier (wszystkie są akurat platformówkami) Atlantis: The Lost Empire dostało u mnie najwyższą ocenę. Warto zagrać!

Platforma: GameBoy Color
Gatunek: platformówka
Producent: THQ
Dystrybutor: Lem
Gracze: 1 gracz

NEWS

Party, Pokémon Pinaball, Pokémon Zany Cards, Pokémon Puzzle Collection. Nowa konsola ma szereg świetnych funkcji, jak choćby kreator drgań oraz czujnik wstrząsów, który powoduje różne reakcje Pokémon Mini podczas potrząsania nim. Pokémon Mini ma również wbudowany stoper używany w Pokémon Party Mini. Pomyślano też o prawdziwym zegarze z wieloma funkcjami oraz o opcji oszczędzania energii. W Pokemon Mini zamontowany jest port podczerwieni pozwalający na przesyłanie danych na odległości do 1 metra. Wszystko to mieści się w miniobudowie, czyli 74 mm wys. x 58 mm szer. x 23 mm grubość oraz 70g wagi.

Cztery czy osiem kółeczek?



Popularność Tony'ego Hawka i jego ProSkatera spowodowała prawdziwy wysyp gier wspierających się na sporcie deskorolkowym. Kolejny tytułem, który ma nam zaaplikować pokaźną dawkę szaleństwa, lecz tym razem na rolkach, będzie X-Bladez: In-Line Skater ze studia Crave. Gra będzie typowymi wyścigami, lecz na rolkach właśnie. Do wyboru będzie 13 tras, wśród których nie zabraknie tak oryginalnych jak Alcatraz czy choćby Wielki Mur Chiński. Więcej szczegółów już wkrótce. Tytuł ma pojawić się na rynku w pierwszym kwartale 2002 roku.

Come back Mortal Kombat

Mortal Kombat rozpoczął swój wielki pochód od gier na automatach. Posiadacze GBA będą mogli podążyć ścieżką chwały MK. Mortal Kombat Advance to giera, która została właśnie wydana w USA. Kultowy tytuł został wsparty niezwykle dopracowaną i szczegółową grafiką. Nie zabraknie również sławnego "Kill him!" oraz takich znanych postaci jak Kano, Scorpion i inni. Każda z postaci będzie miała swoje niepowtarzalne umiejętności i ciosy. Czekamy na premierę w Polsce!

Wreszcie w "doomowych" pieleszach!



Doom na GBA jest już dostępny w sprzedaży! Gra wszech czasów jest jakby stworzona do GBA. Chyba jeszcze nie było tak czadowego tytułu na konsoli. Każdy maniak FPP musi zmierzyć się z Doomem. Wszyscy zainteresowani mogą zakupić grę w warszawskiej Ultimie. Adres witryny internetowej firmy to www.ultima.pl.

Nowości na 2002

W zapowiedziach wydawniczych firmy Lukas na 2002 rok znaleźliśmy wiele fantatycznych tytułów na GBA, między innymi Advance Wars, Donkey Kong Coconut Cracker, Golden Sun, ESPN International Winter Sports, Jurassic Park III: Dino Attack, G. Outdoor Games: Bass Tournament, Winter X Games: Snowboarding, Fila Decathlon, Pocket Music, International Karate, Pokemon Mini, a przede wszystkim konsolka GBA w kolorze czarnym!!!

NEWS

Rok 2002 zapowiada się na niezwykle udany dla wszystkich fanów gier komputerowych, niezależnie od platformy. Wojna pomiędzy konsolami nowej generacji wymusi powstawanie lepszych, bardziej zaawansowanych technologicznie gier, na czym gracze mogą tylko skorzystać. Z tytułów zapowiadanych na 2002 wybraliśmy kilka, naszym zdaniem, najciekawszych - pomijając MGS 2, FF X i VF4, bo o tym wszyscy wiedzą. Oto gry, w które będziemy grać na PS2 w tym roku...

Headhunter
Połączenie Metal Gear Solid, 007 Agent Under Fire i Brudnego Harry'ego. Wciągająca historia łowcy przestępców, wynajętego do złapania mafijnego bossa napędza tę ekscytującą grę akcji. Pierwszy wielki hit 2002 roku.

Baldurs Gate: Dark Alliance
Szykuje się prawdziwa rewolucja na naszym rynku gier na konsole PS2! Polski dystrybutor gier na PC, firma CD Projekt zamierza wydać w I kwartale roku 2002 grę na konsole PlayStation2 Baldurs Gate: Dark Alliance w całości po polsku! Będzie to pierwsza gra na PS2 wydana w naszym, ojczystym języku, a na dodatek w niezwykle atrakcyjnej cenie 179,90 zł!

Herdy Gerdy
Barwna i pełna humoru logiczna zręcznościówka - w niej Gerdy, młody... pastuszek, którego zadaniem będzie przeprowadzenie wielu dziwacznych magicznych zwierzątek przez czyhające niebezpieczeństwa. A wszystko po to, by uratować świat... Hm - zapowiada się wspaniale!

Maximo
Pamiętacie Ghost'N'Goblins? Starą platformówkę 2D o rycerzyku walczącym z duchami? Maximo to gra zrealizowana już w 3D, której twórcy postawili sobie dwa cele - dostarczyć graczom mnóstwo zabawy i złożyć hołd Ghost'n'Goblins. Wygląda na to, że obydwa zadania wykonano w 100%.

Aliens: Colonial Marines
Kolejna gra FPP osadzona w świecie Aliens - tym razem stawia głównie na współpracę między członkami oddziału marines (co gwarantuje świetny tryb multiplayer). 21 poziomów, doskonała grafika i atmosfera zagrożenia, którego długo nie zapomnicie.

The Getaway
Kiedy szef przestępczego światka porywa ci syna, zmuszając tym samym do współpracy, nie masz zbyt wielkiego wyboru. Ale bez obaw - w tym połączeniu Grand Theft Auto 3 i Drivera będziesz miał okazję się zemścić.

Jak And Daxter
The Precursor Legacy

Z myślą o takich grach stworzono PS2

Gry platformowe. Co kojarzy wam się z tym gatunkiem gier? Jeden, góra dwóch głównych bohaterów, którzy bohatersko i z zaparciem skaczą z jednej platformy na drugą, próbując uratować bliskich i świat z szponów jakiegoś wielkiego złego bonza? Na pewno tak! I pewnie jeszcze to, że ostatnimi czasy - tak mniej więcej od Klonoa 2: Lunatea's Veil - na waszą ulubioną konsolkę nie pojawiła się żadna gra platformowa, którą warto byłoby zaprzątać sobie głowę. Cóż, tak samo jak wszystko, co dobre, musi się skończyć, tak i wszystko, co złe, też ma swój kres. Fani platformówek, głowa do góry - gra Jak And Daxter nadeszła!!!

Toż to niesamowite!

Nadeszła to zresztą złe słowo. Jak And Daxter wpadli do nas z impetem, podskoczyli radośnie w górę, wylądowali z hukiem i oświadczyli wszem i wobec, że zostają. I to na długo! Historyjka opowiedziana w grze zaczyna się dość prosto i banalnie - główni bohaterowie to dwójka ludzi (w każdym razie humanoidów), przedstawicieli rasy żyjącej w cieniu ruin pozostawionych przez obcych - tzw. 'Precursorów'. Wzajemne związki między ludźmi (a w każdym razie...) a 'Precursorami' początkowo nie są jednak specjalnym zmartwieniem dla Jaka i Daxtera, którzy wolą wybrać się na wycieczkę do nieodległych Zamglonych Wysp, niż zastanawiać się nad pochodzeniem 'Precursorów'. Niestety podczas podróży Daxter ma wypadek - wchodzi w kontakt z dziwną mazią, która zmienia go w... dość sympatyczną krzyżówkę chomika i norki. Jak postanawia pomóc przyjacielowi w potrzebie, nie zdając sobie nawet sprawy z tego, że tym samym rozpoczyna wielką przygodę, która zabierze ich obu w wiele niezwykłych miejsc. Przy okazji zaś okaże się, że próbując przywrócić Daxterowi jego dawną postać, obaj będą musieli poznać kilka nieznanych wcześniej sekretów swojej planety.

TIPS PLUS

Jeśli ukończysz grę, zbierając minimum 100 Power Cells, zobaczysz alternatywną wersję zakończenia.



Precz ze schematami!

To, co wyróżnia Jaka i Daxtera od innych gier platformowych, a jednocześnie sprawia, że jest to gra tak wybitna, to odwaga w zrywaniu z wszelkimi znanymi dotychczas schematami platformówek. Zacznijmy od fabuły - w większości gier tego typu trzyma nas przy telewizorze chęć zobaczenia kolejnego etapu, a więc liniowa konstrukcja fabuły. Tu jest zupełnie inaczej: w grze podróżujemy między pięcioma osadami, z których każda stanowi jeden wielki obszar, poziom. W każdej z wiosek znajdujemy mnóstwo postaci, te proszą nas o drobną lub całkiem dużą przysługę, zupełnie tak jak w grach RPG. I tylko od gracza zależy, w którą stronę pójdzie, co zrobi i czym się zajmie. Kolejna nowość to kreatywne podejście do tzw. "stałych elementów" gry platformowej. Dla przykładu - w jednym miejscu trafimy na platformę usytuowaną na morzu, z dala od brzegu. Skacząc z pobliskiego klifu, możemy skoczyć w stronę tej szczególnej platformy, ale jest ona zbyt daleko, by do niej dolecieć. Co trzeba zrobić? Poczekać. I to dość długo. Po jakimś czasie niebo zacznie ciemnieć, nadejdzie wieczór, a wraz z nim odpływ! To, co wcześniej było za daleko, teraz będzie już w naszym zasięgu.

Powód do dumy!

Takich momentów jak ten opisany powyżej jest w J&D dużo, więcej i najwięcej. Dodajcie do tego szczegółową, przepiękną grafikę, opracowaną we współpracy z pracownikami studiów animacyjnych Disneya, oprawę muzyczną, która niesie głównych bohaterów na skrzydłach, a otrzymacie pełny obraz Jaka i Daxtera - najlepszej platformówki na PS2.







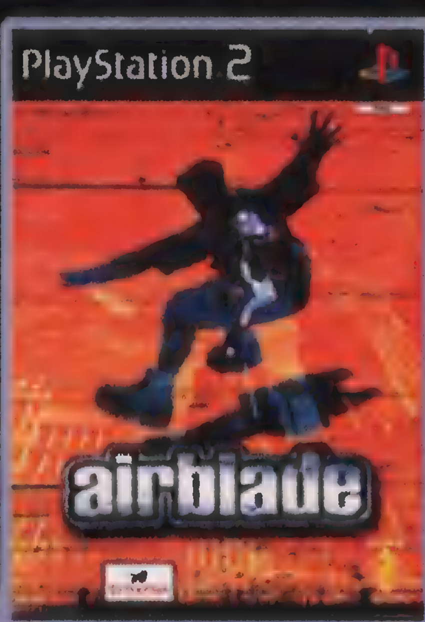
Jak And Daxter: The Precursor Legacy

Producent/Dystrybutor
Naughty Dog / Sony PlayStation 2

Komentarze redakcji
Tymo: Najlepsza platformówka na PS2. Musisz ją mieć!
Func: Co prawda, to prawda!
Jak Jak: Yo!

Gatunek
platformówka

Wypasione gry dla tęgiej głowy!!!



Airblade

Grafika zapierająca dech w piersiach, potężne miasta przyszłości i zadania, którym sprostać możesz tylko ty i twoja futurystyczna deskorolka. Tony Hawk XXII wieku!!!



Dropship: United Peace Force

Symulator pojazdów bojowych, oddający w pełni klimat i grozę pola walki. Emocjonujące misje, mnóstwo celów naziemnych i powietrznych oraz realistyczne wrażenie udziału w działaniach wojennych to największe zalety tej wyjątkowej gry.









Twisted Metal: Black

Nowe oblicze kultowej serii gier, w której każdy samochód to doskonała maszyna walki, a bycie Klaunem jest OK. Usiądź za kółkiem swojej machiny i krzyknij głośno - "Z drogi śledzie..."





Jak and Daxter

Najnowsza gra twórców Crasha Bandicoota - najlepsza konsolowa platformówka ubiegłego roku!!! Wraz z Jakiem i Daxterem zwiedź wielki, bajecznie kolorowy świat pełen oryginalnych rozwiązań.





World Rally Championship

Najbardziej realistyczna - a przez to najbardziej ekscytująca - gra wyścigowa w historii gier. Najlepszy przykład na to, jak wykorzystać możliwości konsoli nowej generacji.

KONKURS KONKURS

Marzysz o tym, by zagrać w te rewelacyjne gry? Weź udział w konkursie przygotowanym przez Action Plus wraz z firmą Sony Poland, a twoje marzenie może się spełnić.

Oto co musisz zrobić:

1) Odpowiedzieć na pytanie: Co łączy wszystkie gry pokazane na tej stronie?
2) Przygotować na kartce formatu A4 graficzny projekt reklamy PlayStation® 2.
3) Zapakować odpowiedź na pytanie i projekt reklamy do koperty i przesłać ją na adres naszej redakcji, koniecznie z dopiskiem "Tęga głowa".

Na zgłoszenia czekamy do 20.11.2002

PS2 PlayStation 2

Sponsorem konkursu jest Sony Poland Sp. z.o.o - http://www.sony.com.pl/psxshop

Najciekawszy projekt nagrodzimy zestawem wszystkich zaprezentowanych na tej stronie gier, a pięciu autorów prac wyróżnionych otrzyma od nas jeden z tych tytułów.

NEWS

Wiemy już, jak poradziły sobie nowe konsole podczas swoich amerykańskich premier. Nintendo chwaliło się sprzedażą 700 tysięcy konsol, podczas gdy wiadomo było, że Microsoft nie był nawet w stanie umieścić w sklepach więcej niż 400 tysięcy XBoxów. Ostatecznie po dokładnych obliczeniach okazało się, że w okresie do połowy grudnia sprzedano około 550 tys. GameCube'ów i 380 tys. XBoxów. Najważniejszy dla obu konsol będzie na pewno okres świąteczny, wtedy okaże się, kto wygrał pierwszą bitwę wojny konsolowej.

Oficjalnym dystrybutorem GameCube'a na Polskę została firma Lukas, która postawiła sobie za cel spopularyzowanie najnowszej konsoli Nintendo nad Wisłą i Odrą. Z informacji, które udało się nam uzyskać, wynika, że GC pojawi się w Polsce na wiosnę tego roku - obstawiamy kwiecień lub maj - a cena konsoli będzie konkurencyjna w stosunku do cen PS2 i XBoxa. *W związku z tą informacją* otwieramy wraz z tym numerem stały dział poświęcony GC.

Nadal nie wiadomo, w jaki sposób i kiedy do naszego kraju trafi XBox. Oficjalna data premiery w Wielkiej Brytanii przewidziana została na 14 marca 2002 roku i jest całkiem możliwe, że już w marcu lub kwietniu pierwsze XBoxy pojawią się w Polsce. Obraz sytuacji gmatwa jednak stanowisko polskiego oddziału Microsoftu, zgodnie z którym XBox będzie u nas dostępny oficjalnie dopiero na przełomie października i listopada. Jakkolwiek by nie było, z zapartym tchem czekamy zarówno na XBox, jak i GameCube - oby jak najszybciej trafiły w ręce polskich graczy.

Dzięki wysiłkom polskiej firmy Manta, zajmującej się dystrybucją oprogramowania i sprzętu komputerowego, akcesoria do konsoli Gamecube będzie można kupić tuż po jej europejskiej premierze (przypominamy - najprawdopodobniej będzie to kwiecień 2002 roku). Wtedy to w ofercie Manty pojawią się podstawowe akcesoria (m.in. joypad, karta pamięci), a asortyment będzie sukcesywnie rozszerzany.



Zarówno na XBox, jak i na Gamecube pojawi się najnowsza gra z Wormsami w roli głównej. Worms Blast - bo taki będzie nosiła tytuł - jest zwariowanym połączeniem tradycyjnych Wormsów ze starą zręcznościówką Bubble Bobble i logicznymi hitami sprzed lat takimi jak Columns czy Tetris. Pytanie tylko, czy gra z kolorową, rysunkową grafiką zdobędzie popularność





GameCube
Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader







Aż nie chce się wierzyć, jak wiele japońskie konsole zawdzięczają George'owi Lucasowi i jego kultowej sadze filmów sciencefiction noszącej wspólną nazwę Star Wars. Pomijając już zamierzchłą dziś przeszłość konsoli 8, 16 i 32-bitowych, to właśnie gra wykorzystująca motywy Gwiezdnych Wojen - Star Wars Rogue Squadron - była obok Super Mario 64 jednym z powodów niesamowitej wręcz popularności konsoli Nintendo 64 w Stanach Zjednoczonych. Teraz zaś kontynuacja tamtej gry - o przydługim tytule Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader - jest najlepszą pozycją wśród gier startowych, jakie trafiły do sklepów w dniu amerykańskiej premiery GameCube'a.

Zabójcza aplikacja

Producenci konsol nieustannie starają się, by to właśnie na ich platformie pojawiały się gry nazywane przez Amerykanów "killer app". Takie "killer apps", czyli zabójcze aplikacje, to gry, które po prostu trzeba mieć, ponieważ graficznie, fabularnie lub w zakresie grywalności wyprzedzają wszystkie inne tytuły w danym gatunku. A jeśli jeszcze taki "killer app" dostępny jest na danej konsoli na zasadzie wyłączności (tzw. exclusive), wtedy pewne jest to, że taka jedna aplikacja może wyśrubować sprzedaż i popularność konsoli do niebotycznych rozmiarów. Nie owijając dłużej w bawełnę napisać można, że Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader to właśnie taki "killer app" dla GameCube'a. A biorąc pod uwagę kult, jakim cieszą się filmy z cyklu Gwiezdnych Wojen, możemy spodziewać się, że ci z graczy, którzy są jednocześnie wielbicielami Luke'a, Lei i spółki, spośród najnowszych konsol wybiorą właśnie GC.

Gwiazda Śmierci jak okiem sięgnąć

I nie będą żałowali! Graficznie SWRS2: RL wykorzystuje wszystkie dotychczas odkryte możliwości konsoli. Wyobraźcie sobie ultrarealistyczną grafikę w niczym nieustępującą efektom wykorzystanym w najnowszej części cyklu, niezwykle bogatą, gęsto i różnorako teksturowaną, która niezależnie od ilości obiektów na ekranie śmiga płynnie i bez najmniejszych nawet zacięć - non stop kilkadziesiąt klatek na sekundę. Wszystkie wypukłości i wybrzuszenia - czy to na powierzchni planet, czy wielkich statków kosmicznych - są trójwymiarowymi obiektami, a nie, jak to dotychczas bywało, rysunkami na teksturach. A na dodatek

Zagraj też...

Pikmin
Gra utrzymana od początku do końca w wesołym, pozytywnym klimacie klasycznych gier na konsole Nintendo. Wcielasz się w pilota kosmicznego pojazdu, który rozbija się na planecie Pikminów, ludków wielkości Tomcia Palucha podobnych nieco do TeleTubisiów. Mimo bajkowej fabuły, Pikmin stawia przed graczem wiele trudnych logiczno-taktycznych zadań, w zamian oferując świetną zabawę i barwną grafikę.



Luigi's Mansion

Najbardziej popularny tytuł z pierwszej trójki gier wydanych na konsolę. W grze przejmujemy kontrolę nad Luigim (to ten wąsaty koleś bardzo blisko spokrewniony z Mario), który przy użyciu odkurzacza i latarki walczy z duchami w opętanym domu. Świetna grafika i dźwięk, duża grywalność i może tylko całość trochę za szybko się nudzi.



horyzont ciągnie się daleko, daleko, nie ma więc efektu znanego z wielu gier PC-towych (szczególnie na słabszych komputerach), gdzie nasze pole widzenia ogranicza się do najbliższych 4-5 metrów. Na konsoli podłączonej do zestawu kina domowego SWRS2: RL to po prostu film, tyle że film, w którym możemy swobodnie uczestniczyć.

Ukryte X-Wingi

Wiadomo nie od dziś, że nawet ultra-mega-super-wypas-realistyczna grafika nie jest w stanie zapewnić grze powodzenia - bo to, co w grach najważniejsze, to grywalność i satysfakcja czerpana z każdej chwili spędzonej przed telewizorem (lub monitorem). Tej na szczęście SWRS2: RL zapewnia bardzo, bardzo dużo. Wszystkie misje - nawet te treningowe - to po prostu niemalże słownikowa definicja miodności, a gdyby tego było za mało, tak jak każe tradycje gier konsolowych, tak i w Rogue Leader autorzy poukrywali pełno bonusów, ukrytych pojazdów, poziomów itd. I tak jak w wielu innych grach konsolowych, taktyka ta sprawdziła się bardzo dobrze, sprawiając, że nawet po kilkakrotnym ukończeniu gry cały czas ma się ochotę do niej wracać - choćby po to, by pokazać znajomym oszałamiające możliwości GameCube'a. Może i za wcześnie na takie przepowiednie, ale jeśli wysoki poziom SWRS2: RL utrzymany będzie również w innych produkcjach na GC, może okazać się, że to właśnie kostka Nintendo wyjdzie zwycięsko z pojedynku z XBoxem.



XBox

Halo

Bez wątpienia najbardziej oczekiwaną grą na XBox - przynajmniej z tytułów startowych - było Halo, strzelanka FPP, która zgodnie z zapowiedziami jej twórców - miała odmienić cały gatunek. Po premierze XBoxa dwie rzeczy stały się jasne - po pierwsze, Halo gatunku nie odmieni, bo zamiast wprowadzić coś nowego, po prostu wykorzystuje w 100% wszystkie dotychczasowe osiągnięcia twórców gier FPP, po drugie zaś - jest to zdecydowanie XBoxowy "killer app", najlepsza gra dostępna obecnie na tę konsolę.

W grze wcielamy się w futurystycznego komandosa w świecie, w którym ludzie walczą z rasą Covenantów.



Podczas jednego ze starć statek, na którym znajduje się bohater, zostaje uszkodzony i jedynym ratunkiem dla załogi jest ewakuacja na pobliską planetę. Fabuła toczy się szybko, przerywana odgłosem wystrzałów i eksplozji. Zalety Halo to wyśmienita sztuczna inteligencja postaci sterowanych przez komputer (zarówno przeciwników, jak i marines stojących po naszej stronie), możliwość wykorzystywania pojazdów bojowych oraz nieprawdopodobnie piękna grafika. Wady? Gra jest trochę za krótka, ale wbudowane opcje multiplayer (np. czterech graczy na jednym telewizorze) pozwalają przedłużyć jej żywot.





NEWS



na konsolach - tym bardziej, że PC-towa wersja Worms Blast (już ją widzieliśmy, ale nie pozwolono nam jej opisać ;-() wygląda tak samo dobrze jak edycje konsolowe.

■ Ostro idą do przodu prace nad nową edycją pierwszej części Resident Evil na GameCube'a. Praktycznie codziennie autorzy gry prezentują nowe elementy gry, głównie w postaci zachwycających filmików przedstawiających graficzny przepych engine'u gry. Sprawdźcie zresztą sami pod adresem http://www.capcom.co.jp/bio/.



■ Jedną z najciekawszych najnowszych zapowiedzi na GameCube'a jest gra Eternal Darkness: Sanity's Requiem, GC-owa przeróbka gry pod tym samym tytułem, którą znają już posiadacze Nintendo 64. Fabuła gry rozgrywa się w bardzo długim okresie - każdy z tuzina etapów ma miejsce w kolejnych, następujących po sobie epokach historii naszej planety. Mimo to w każdym z nich mamy jeden, ten sam cel - obronić Ziemię przed inwazją (a dokładniej przebudzeniem się) pradawnej, obcej rasy, która zapadła w śpiączkę na długo przed pojawieniem się ludzkości. Sama gra będzie zbliżona do przygodówek w stylu Resident Evil lub Dino Crisis.



■ Doskonała zręcznościowa gra snowboardowa SSX Tricky trafi wkrótce na GC. Tytuł ten święci aktualnie tryumfy w wersji na PlayStation 2, a w chwili kiedy czytacie te słowa, również szczęśliwi posiadacze GameCube'a będą mogli poszusować po stokach wcielając się w bohaterów odgrywanych przez takie gwiazdy jak Macy Gray czy Lucy Liu.



Civilization III

Od małej chatki po wielkie imperium

Platforma PC

Chociaż najnowsza część Civilization wzbudziła wiele kontrowersji, a oceny tej gry wahały się w magazynach i serwisach internetowych poświęconych grom komputerowym od niskich po bardzo wysokie, nikt chyba nie zaprzeczy, że Civilization III to bardzo dobra gra strategiczna, stanowiąca nie lada wyzwanie nawet dla najtęższych głów. Aby więc ułatwić wam nieco zadanie przeprowadzenia swojej cywilizacji od etapu prehistorycznych prymitywów po wyrafinowanych i rządzących całym globem technokratów, przygotowaliśmy dla was garść wskazówek, które na pewno okażą się więcej niż pomocne. A więc odpalcie Civilization III, wybierzcie nancję i poprowadźcie ją do gwiazd. A nawet dalej.

Trudne początki



Pierwsze lata rozwoju to okres zdecydowanej i szybkiej eksploracji mapy, zajmowania jak największych połaci przestrzeni i budowania miast. Kiedy tylko założysz swoją pierwszą osadę, pamiętaj o produkowaniu wojowników, workerów i osadników. W każdym założonym mieście zbuduj także spichlerz i świątynię, zaoszczędzi ci to kłopotów z buntującymi się mieszkańcami. Jednostki bojowe wykorzystuj do odkrywania terenu i eksploracji, w tym celu warto wprowadzać ich na wzgórza, z których będą mieli dużo większe pole widzenia. Wojowników możesz też wykorzystywać jako eskortę dla osadników, którzy tak jak i w poprzednich częściach gry są niezwykle bezbronni przed atakami. Szybko też postaraj się uruchomić workerów, by budowali infrastrukturę wokół twoich miast, użyźniając i nawadniając ziemię oraz budując drogi. Jeśli nie zdecydujesz się na zautomatyzowanie ich działań (choć warto to robić tylko wtedy, kiedy jesteś bardzo dobrym, doświadczonym graczem w Civilization), pamiętaj o tym, że w ustroju despotycznym irygacja terenu nie przynosi żadnych korzyści - jeśli twoja cywilizacja oparta jest o ten ustrój, zamiast irygować buduj kopalnię.

Lokalizacja miast



Rzeczą, której należy poświęcić szczególną uwagę, jest umiejscowienie miast na mapie świata. To miasta przede wszystkim generują bogactwa i środki potrzebne do rozwoju cywilizacji. Jeśli są one źle usytuowane, nie będą mogły w pełni się rozwinąć, co w efekcie przełoży się na wolniejszy wzrost całej cywilizacji. By tego uniknąć, zawsze zastanów się dobrze przed wciśnięciem klawisza [B]. Najlepsze lokalizacje dla miasta to miejsca otoczone terenem produkującym odpowiednio zrównoważone wartości jedzenia, tarcz i pieniążków (by sprawdzić, co generuje dane pole terenu, kliknij na nim prawym przyciskiem myszy). Jeśli dodatkowo możesz umieścić swoje miasto w pobliżu strategicznych, luksusowych lub bonusowych zasobów naturalnych, tym lepiej dla miasta i twojej cywilizacji. Warto również pamiętać o tym, że miasta znajdujące się z dala od rzek wymagają akweduktów, by rozrosnąć się powyżej 6 poziomu lub rozpocząć nawadnianie (irygację) pobliskich terenów. Lokalizacja, która poza posiadaniem wspomnianych powyżej zalet leży ponadto na wzniesieniu (co znacznie ułatwia jej obronę przed atakami), to prawdziwy skarb. W takim miejscu miasto na pewno będzie rozwijać się bardzo dynamicznie i szybko rozkwitnie. Decydując się na lokalizację miasta, warto też pamiętać o tym, że wszystkie rodzaje terenu można użyźnić i zwiększyć jego wydajność, ale z terenów pustynnych lub pokrytych tundrą nawet najbardziej zaawansowane technologie nie wycisną wiele.

Odległość pomiędzy kolejnym miastami cywilizacji zależy od wielu czynników, m.in. od ukształtowania terenu, stosunku powierzchni lądu do wody, rozmieszczenia bogactw naturalnych czy działań konkurencyjnych cywilizacji. Ogólnie można jednak przyjąć, że odległość ośmiu pól między miastami jest w większości przypadków wielkością optymalną. Do określenia odległości warto włączyć na ekranie opcji podziałkę, pokazującą poszczególne pola mapy.

Barbarzyńcy

Tak szybko jak tylko to możliwe wysyłaj swoich wojowników, by zbadali otaczające cię tereny. Jest to szczególnie korzystne ze względu na możliwość natrafienia na osady lub oddziały barbarzyńców. W tych pierwszych znaleźć możemy nowe mapy terenu, wynalazki i wiele innych skarbów (choćby osadników). Walcząc z tymi drugimi, dajemy naszym oddziałom szansę na w miarę bezpieczne i pozbawione ryzyka zdobycie bojowego doświadczenia.



Z tego też powodu warto ufortyfikować jeden lub dwa oddziały na wzgórzu lub w lesie, w pobliżu pierwszego miasta - barbarzyńcy niemal na pewno zaatakują taki oddział, który będzie dla nich praktycznie nie do pokonania (wszystko dzięki bonusom do obrony za fortyfikację i teren). Im szybciej nasze jednostki osiągną status elitarnych, tym większe prawdopodobieństwo, że wśród oddziałów pojawi się dowódca.

Pusty skarb



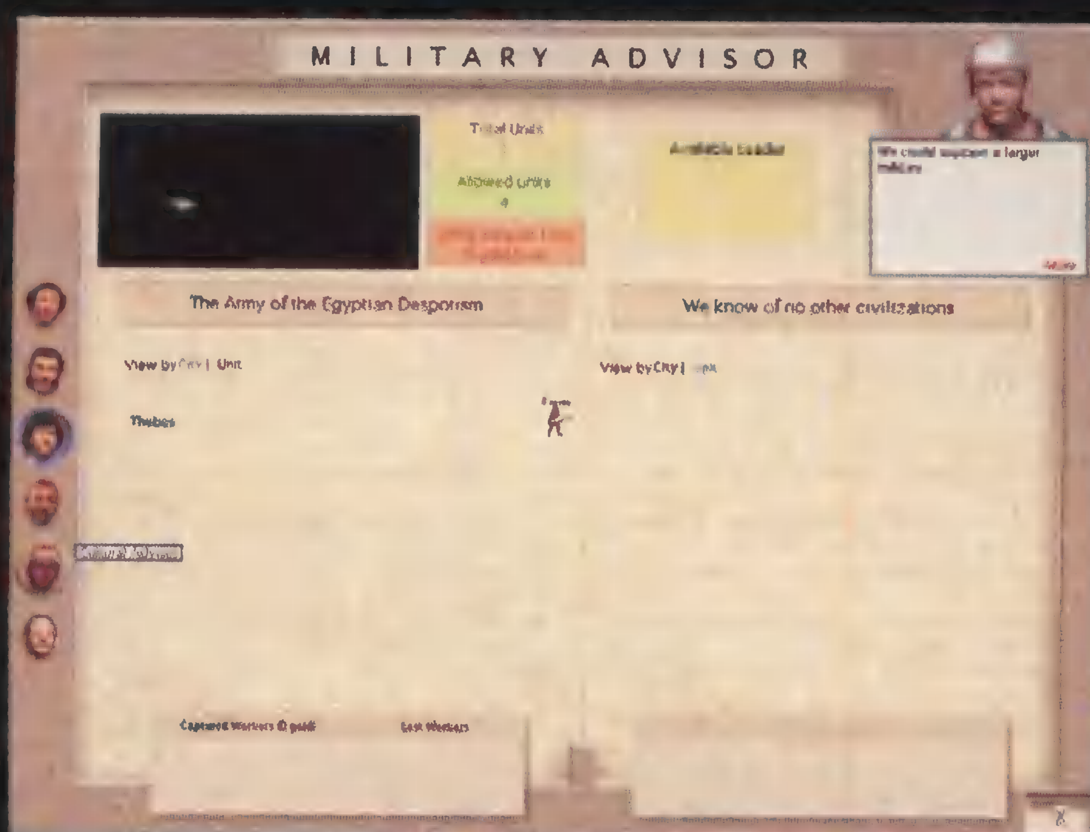
Jednym z większych kłopotów w najnowszej części Civilization są chroniczne kłopoty z kapitałem imperium - a właściwie z jego brakiem. Najprostszym posunięciem jest na pewno ograniczenie wydatków na naukę, ale z punktu widzenia długookresowych celów cywilizacji jest to rozwiązanie niedopuszczalne. Kolejne, stosunkowe oczywiste posunięcie to rozkazanie zarządcom miast, by skupili się na handlu i budowaniu bogactwa miasta. Warto też pamiętać o tym, że Republika i Demokracja to ustroje posiadające poważną ekonomiczną przewagę nad pozostałymi formami rządów (o ile tylko nie utrzymujesz jednocześnie potężnych sił zbrojnych). Inna polityka to wprowadzenie daleko idących oszczędności, np. ograniczanie się do podstawowych struktur w mniejszych miastach (spichlerz, świątynia, plac targowy). Wyraźny wzrost dochodów można również uzyskać budując drogi i uruchamiając handel między miastami. Prawdziwym darem od losu jest odkrycie złóż złota, które odpowiednio eksploatowane mogą zapewnić długotrwały wzrost dochodów skarbu państwa. Koszty związane z wydobywaniem złota można zminimalizować, budując w pobliżu takich złóż osadę wydobywczą, wyposażoną jedynie w najprostsze budynki. Być może miasto takie nigdy nie rozwinie się poza podstawowy poziom, ale dostarczy całej cywilizacji pokaźne ilości złota. Warto również zdecydować się na handel mapami świata, wynalazkami i surowcami naturalnymi z innymi cywilizacjami. O ile nie będziemy oferować zbyt wiele i zachowamy najcenniejsze, zapewniające nam przewagę technologiczną wynalazki dla siebie, handel taki może okazać się bardzo zyskowny, a nie będzie się właściwie wiązał z żadnymi stratami z naszej strony.

Korupcja

Cywilizacje zajmujące wielkie obszary, posiadające wiele miast, są niezwykle podatne na korupcję, która może poważnie zahamować rozwój imperium. Sposobem na rozwiązanie tego problemu może być przeniesienie stolicy cywilizacji do miasta umieszczonego w centrum imperium i wybudowanie budynku Forbidden Palace w regionie najmocniej trapionym przez korupcję. Inne rozwiązania to budowanie w miastach sądów (Courthouse), przede wszystkim zaś zmiana ustroju z despotyzmu na monarchię. Rozwiązania wymagające dużo większego zachodu to budowanie mniejszej ilości miast (te niepotrzebne można wymienić z inną cywilizacją na wybrane dobra) lub rozgrywanie gry cywilizacją skupioną na handlu, np. Grekami.

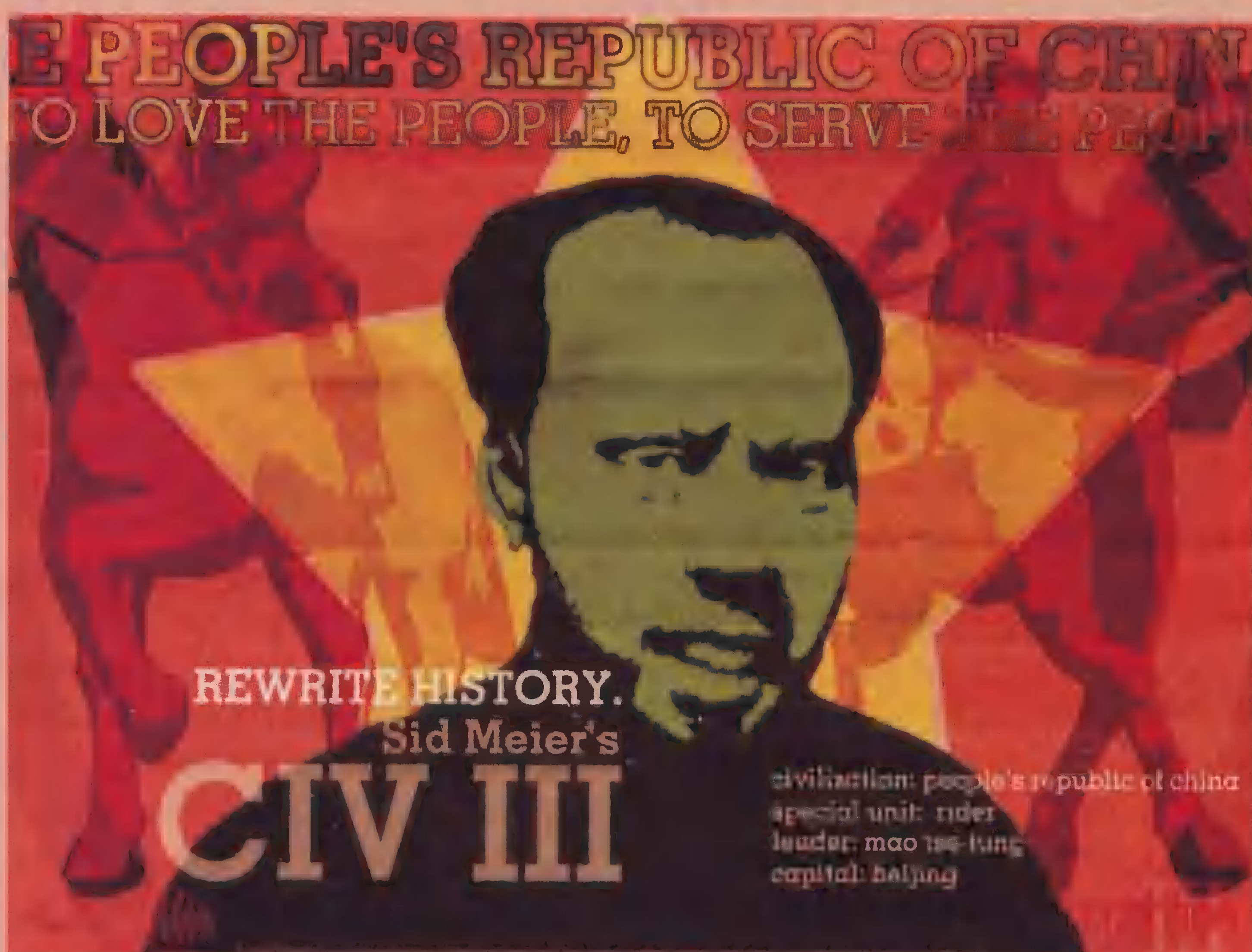


Porady generała



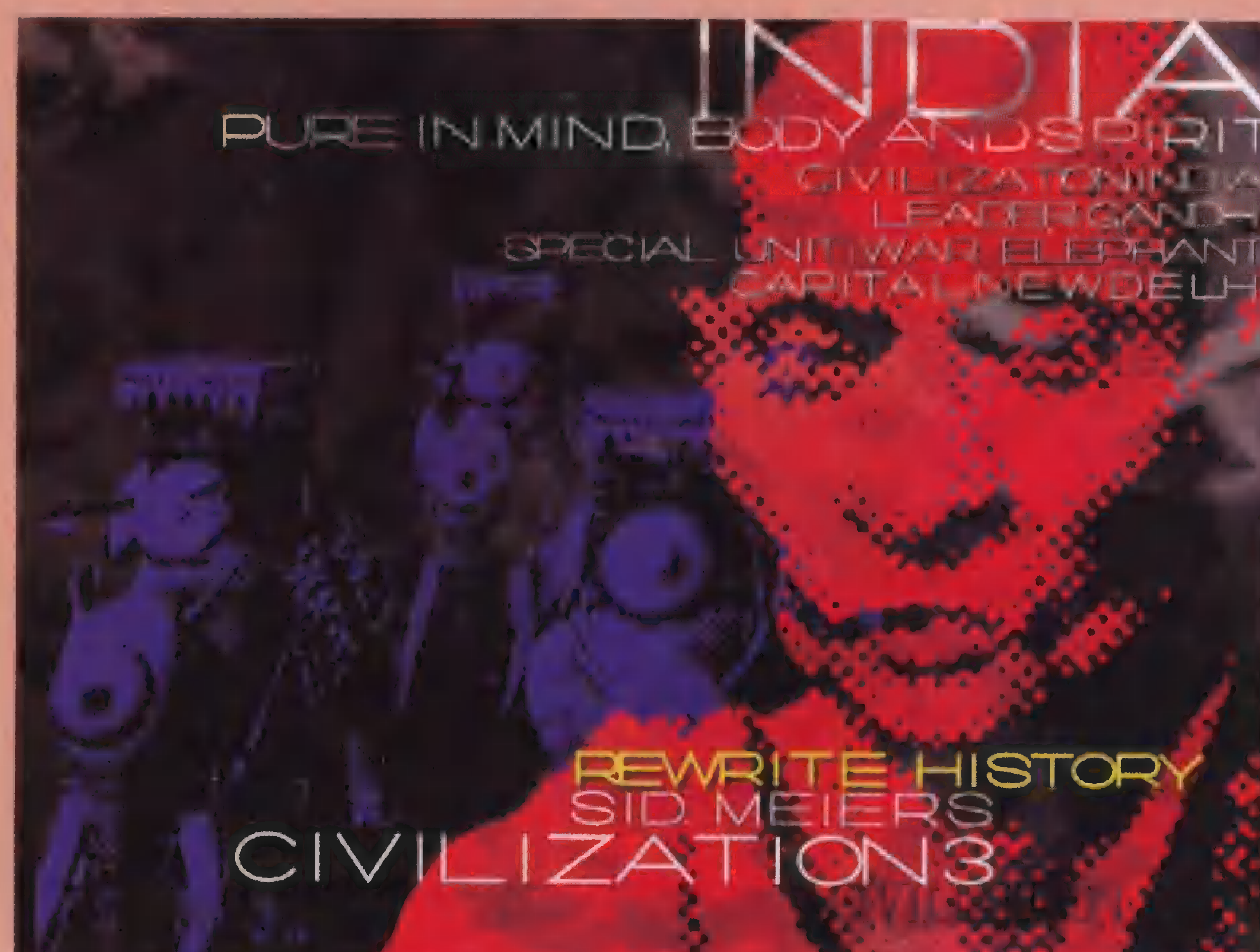
Najważniejszą umiejętnością dobrego generała jest opanowanie i zapamiętanie parametrów A/D/M (czyli atak/obrona/zasięg ruchu) dla wszystkich jednostek. Dzięki temu będziesz mógł z góry określić szanse swoich oddziałów w starciu z wrogiem. Stara zasada - najlepszą obroną jest atak - sprawdza się w przypadku wielu rodzajów jednostek. Oddziały o dużym zasięgu ruchu mogą wycofać się po otrzymaniu dużych obrażeń, dlatego też warto od nich zaczynać atak - tak, by w razie przewagi wroga cofnąć się na z góry upatrzone pozycje. Zawsze też przed atakiem kliknij prawym przyciskiem myszy na tych polach, na których znajduje się kilka jednostek wroga. Może okazać się, że zastraszająca liczba ośmiu jednostek oznacza tylko, że stacjonują tam dwie istotne jednostki i szóstka workerów lub osadników.

Atakując, staraj się wykorzystywać ukształtowanie i rodzaj terenu. Szczególnie w pierwszym etapie gry jest to niezwykle ważne, jeśli więc możesz, broń się przed atakiem na wzgórzu, w lesie lub dżungli. Pamiętaj też, by w miarę możliwości nie atakować przez rzekę - siła takiego ataku będzie bardzo ograniczona, co może zakończyć się całkowitym zniszczeniem twoich oddziałów.









Wojna!

Pamiętaj o tym, że przedłużający się konflikt zbrojny będzie źle wpływał na mieszkańców twoich miast, szczególnie wtedy, kiedy wprowadziłeś już ustrój demokratyczny. Wojna wpływa też negatywnie na rozwój kulturowy, ekonomiczny i naukowy (choć to ostatnie chyba odstaje nieco od rzeczywistości i historii). O ile to możliwe, staraj się nie angażować w konflikty, a jeśli już wysyłasz swoje oddziały do wojny, zastanów się zawsze dobrze, czy to, co chcesz zyskać (ustal sobie cele przed rozpoczęciem ofensywy) jest warte wspomnianych wyżej strat i przewidywanych kosztów związanych z prowadzeniem wojny. Kiedy już podejmiesz decyzję, warto - o ile możesz to zrobić - ulepszyć istniejące jednostki. By to zrobić hurtowo, wybierz przestarzałą jednostkę i wciśnij [Shift]+[U].

W trakcie wojny nie lekceważ obrony własnych miast - nawet wtedy, kiedy przeciwnik zdaje się być słaby. Zawsze posiadaj kilka jednostek (najlepiej katapulty lub działa) ufortyfikowanych w miastach znajdujących się najbliżej linii frontu. Pamiętaj też, że przeciwnicy są szczególnie podatni na przyjęcie podyktowanych przez ciebie warunków traktatu pokojowego, jeśli w ciągu jednej kolejki stracili dwa lub więcej miast - jeśli więc możesz, postaraj się rozdzielić swoje siły i tak przeprowadzić atak, by przejąć więcej niż jedno miasto w trakcie kolejki.

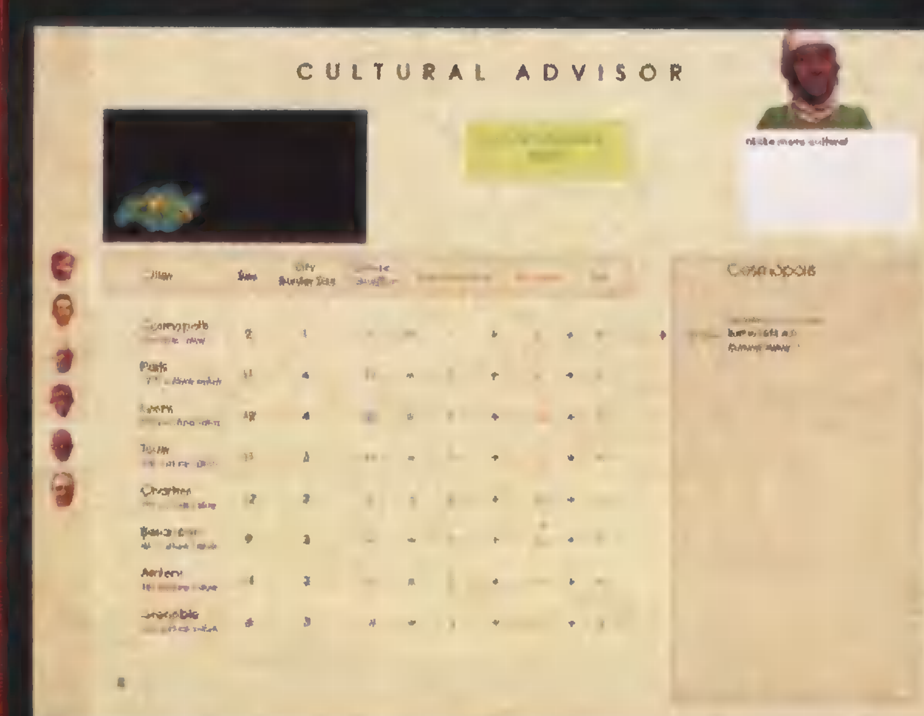


Negocjacje

Targowanie się jest wskazane przy każdych negocjacjach z innymi cywilizacjami. Warto nie wyrażać zgody na pierwszą propozycję komputera i przedstawić własny pomysł na handel wymienny. Podczas negocjacji można też pozbyć się miast, których utrzymanie nie jest częścią głównego planu mającego doprowadzić twoją cywilizację do osiągnięcia najważniejszego celu. Jak już wspominaliśmy, warto wymieniać się wczesnymi odkryciami i wynalazkami, co może zapewnić naukową przewagę w późniejszym okresie gry. Nastawienie konkurencyjnych cywilizacji i ich chęć do pójścia na ustępstwa w stosunku do twojego imperium zależy również od ustroju, w ramach którego funkcjonujesz. Każdy wódz cywilizacji ma pewien ustrój ulubiony i taki, który wzbudza w nim największą niechęć. Pamiętaj też o tym, że jeśli wybierzesz agresywne cywilizacje (np. Zulusi lub Germanie), twoi przeciwnicy będą bardziej pasywni.



Przejmowanie miast wroga



Przejęcie należącego do wroga miasta jest często dużo łatwiejsze niż późniejsze utrzymanie go. Jeśli więc masz kłopoty z rewoltami i buntującymi się mieszkańcami, możesz rozważyć zastosowanie opisanej poniżej kosztownej, ale skutecznej taktyki. Otóż jeśli przeprowadzasz atak, trzymaj w bliskim odwodzie kilka jednostek osadników i workerów. Kiedy zajmiesz miasto, splądruj je całkowicie i na jego miejscu postaw swoją osadę. Szybko powiększ jej populację (dzięki osadnikom), wybuduj najważniejsze budowle i... powinno się udać.

Platforma PC



Na początek jak zwykle kilka informacji i porad. RTCW składa się z siedmiu dużych misji, z których każda jest podzielona na kilka części. Przejście całej gry, poza paroma momentami, nie wymaga jakiegoś intensywnego główkowania. Po prostu sprawdzajcie każde drzwi i przejścia. Części z nich nigdy nie da się otworzyć, część otwiera się tylko z jednej strony, a za niektóre będziemy mogli zajrzeć dopiero po uaktywnieniu odpowiedniego przycisku lub po spełnieniu jakichś założeń misji.

Chodząc po lokacjach, sprawdzajcie dokładnie ściany pomieszczeń. Praktycznie na każdej planszy rozmieszczono ukryte pomieszczenia lub skrytki. Niszczcie też znajdujące się na ścianach flagi, obrazy, plansze i tablice - czasem ukryta jest za nimi nisza z pewną ilością złota lub innych precjozów. Zwiedzajcie też wszystkie pomieszczenia. W wielu czekają na was ciepłe i zimne posiłki, apteczki, broń, amunicja, hełmy, kurki i czasem skarby. Sprawdzajcie też dokładnie ściany i obrazy. Jeśli podejdziecie do nich, kursor zmieni się ze strzałki w dłoń, spróbujcie wykonać komendę USE (standardowo za pomocą klawisza ENTER). Gdy nie zadziała, dokładnie przeszukajcie pomieszczenie i okolice. Gdzieś w pobliżu musi być ukryty włącznik otwierający skrytkę. Może to być wajcha za obrazem, ruchoma cegła w ścianie czy przekrzywiony świecznik. Ponieważ przejście przez grę nie jest skomplikowane, w solucji skupię się tylko na kilku decydujących momentach, aby niepotrzebnie nie rozpisywać się (i jednocześnie nie zabierać wam całej przyjemności przechodzenia gry).

Mission I: OMNIOUS

Part 1: Escape

Naszym celem jest wydostanie się z podziemi zamku.

Droga jest łatwa, przyjemna i... usiana trupami. Zaraz na początku trafimy do celi, gdzie zły doktorek bawi się naszym kumplem wykorzystując instalację elektryczną. W pokoju z kominkiem jest dziura w podłodze, z której ostrzelają nas wartownicy, ale która pozwoli na dalsze zwiedzanie. Gdy trafimy do holu, trzeba uważać na padające zbroje. Mogą przygnieść naszego bohatera.



Part 2: Castle Keep

W tej części misji naszym zadaniem jest zlokalizowanie stacji kolejki linowej.

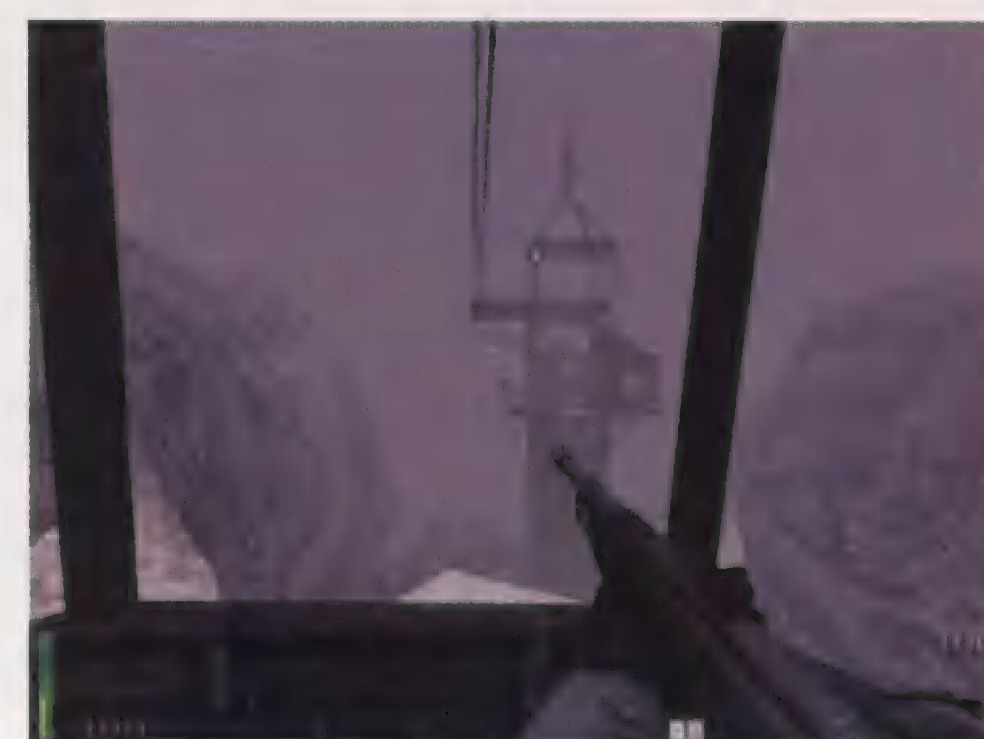
Zaraz na początku trafiamy do pokoju z kominkiem. Za obrazem na ścianie ukryto wajchę.



Idąc dalej, uważajmy na Niemców ostrzeliwujących z góry. Gdy trafimy na podwórze, najpierw idziemy do dolnych drzwi - oświetlonych czerwoną lampką. Zaprowadzą nas one do pokoju z generatorami, gdzie na ścianie będzie widniał żółty przełącznik. Oczywiście trzeba go użyć. Po powrocie na podwórko udajemy się w kierunku górnych drzwi. Znajdziemy za nimi szereg pomieszczeń (m.in. piwnice z winem). Po ich oczyszczeniu trafiamy na kolejne podwórze, gdzie będzie można skorzystać ze stojącego MG-42. Gdy i tam nie pozostanie już nic prócz trupów, wracamy do pierwszego podwórka, ale robimy to ostrożnie, gdyż będą tam na nas oczekiwali goście. Po tym, jak się z nimi uporamy, przez bramę, która się otwarła, udajemy się w dalszą drogę.

Part 3: Tram Ride

Mamy do wykonanie trzy zadnia. Musimy przywrócić zasilanie kolejki linowej, przejechać nią i w Wolfburgu spotkać z naszym kontaktem - Kesslerem.



Gdy opróżnimy stację kolejki z pasażerów "na gapę", poszukajmy drzwi prowadzących do schodów na dół. Na ich końcu znajdować się będzie pomieszczenie generatorów kolejki linowej. Przy jednym z nich, w podłodze umieszczono dużą solidną wajchę. Przesuwamy ją. Wracamy na stację i czekamy na wagonik. Pakujemy się do niego i uruchamiamy przyciskiem na słupku. Gdy wagonik dotrze do międzystacji likwidujemy jej ochronę. Następnie wspinamy się drabinką i drugą schodzimy. W środku wieżyczki stoi skrzynka z przełącznikiem. Jeśli go użyjemy, otworzy się klapa w podłodze. W pomieszczeniu pod nią, na jednej ze ścian będzie żółty przełącznik. Gdy go użyjemy, wracamy do wagonika i ruszamy w dalszą drogę, by znów skorzystać z przycisku na słupku. Na dole w pomieszczeniu z silnikami kolejki wspinamy się po drabince na platformę i z niej skaczemy na siatkę okalającą silniki. Niszczymy kratkę osłaniającą wejście do kanału wentylacyjnego i idziemy dalej. Po opróżnieniu pomieszczeń stacji idziemy na spotkanie z Kesslerem.

MISSION 2: DARK SECRET

Part 1: Village

Nasze zadnie to infiltracja wioski i odnalezienie stanowiska prac archeologicznych przeprowadzanych przez paranormalne oddziały SS.



Na początku Kessler przekaże nam kilka pożytecznych przedmiotów. Potem pokaże drogę do piwnic. Po opróżnieniu piwnicy i pomieszczeń nad nimi wyjdźmy na zewnątrz i ponownie wejdźmy do budynku sąsiednimi drzwiami. W ten sposób zwiedzimy pięterko i skorzystamy z gniazda ckm-u. Następnie wyłazimy na podwórko i zaczynami zwiedzanie wioski. Podczas tego procederu natkniemy się na sprzymierzeńca - Karla Villiguta. Nie wolno go zastrzelić. Przekaże nam parę gadżetów ze zrzutów. Gdy dotrzemy do zasieków zagradzających drogę możemy je obejść kanałem przebiegającym pod ulicą, na której stoi zapora. Dalej musimy odnaleźć podwórko z drzewami otoczone budynkami z balustradami. Przy jednej z nich będą drzwi, które prowadzą do kolejnego pomieszczenia z beczkami wina. Gdy je miniemy, dotrzemy do bramy cmentarza. Po efektywnym skorzystaniu ze snajperki, udamy się do nekropolii. Znajdziemy tam oświetlony grobowiec. Na jego tyłach znajdziemy skrzynkę z dynamitem, który następnie podkładamy przed płytą wejściową.

Part 2: Catacombs

W tej części naszym zadaniem jest odnalezienie dziennika profesora Zempha oraz przejście przez katakumby, podążając za personelem z SS.



W tej misji uważajmy zwłaszcza na plecy. Nieumarli lubią wyłazić z krypt ukrytych w ścianach i atakować nas z zaskoczenia. Zaczynamy od rozprawy z Niemcami i zombi. Następnie ruszamy na zwiedzanie podziemi. Pierwszą poważniejszą przeszkodą będzie sala z zarwana podłogą, zwłaszcza że pomieszczenie poniżej wypełnione jest ostrymi kolcami. Gdy staniemy na występie, rozwalamy serią popękaną ścianę naprzeciw. Następnie przeskoczmy na drugi występ i przejdźmy do pomieszczenia za zniszczoną ścianą. Po lewej na ścianie umieszczono wajchę. Kiedy jej użyjemy, musimy ponownie przeskoczyć przez dziurę w podłodze. Po tej czynności zauważymy, że na wprost nas otworzyła się skrytka z drugą wajchą. Pociągnięcie za nią schowa kolce w podłodze pomieszczenia. Zeskakujemy doń. Idąc dalej, natrafimy na drzwi z wajchą po lewej. Po przejściu przez nie udajemy się dalej, do miejsca, gdzie wcześniej była zamknięta krata. Dalej trafimy do pokoju z grobowcami i oświetlonym stołem. Na nim właśnie leży poszukiwany przez nas dziennik. Wydostajemy się z tego pomieszczenia przez otwór po grobowcu i następnie, wspinając się na rumowisko. Później trafimy na pomieszczenie z ognistym zniczem w podłodze. Tu czeka nas przeprawa z ognistym zombi. Po uregulowaniu z nim rachunku za gaz, w jednej z nisz odnajdziemy kolejna wajchę. Kiedy to zrobimy, kierujemy się do drzwi widocznych za zniczem.

Part 3: Crypt

Teraz przyszła kolej na odnalezienie wejścia do kościoła w Wolfburgu, oczywiście po przejściu kolejnych poziomów podziemi.



Przed nami kolejne korytarze wypełnione nieumarłymi. Gdy dotrzemy do pomieszczenia z dużą kamienną trumną pośrodku, zajrzyjmy na jej drugą stronę. Na ścianie ujrzymy co? Oczywiście wajchę. Otworzy nam kratę, za którą trafimy na korytarz prowadzący do osnutych oparami pomieszczeń. Gdy już je miniemy, trafimy do komnaty pułapek. Wychodzą z niej trzy krótkie korytarze. Każdy z pułapkami. Musimy do nich wejść, aby uruchomić wajchy na ich ścianach. W pierwszym uważajmy na podłogę. Są na niej płytki uruchamiające zabójcze ostrza w ścianach. Wystarczy je ominąć. W drugiej ruchomy sufit z kolcami. Tę pułapkę omijamy, przechodząc pod kolcami w chwili, gdy mechanizm je unosi. I wreszcie - trzeci korytarz. Z dwiema pułapkami. Pierwsza z nich to najeżony kolcami i ukryty pod oparami otwór w podłodze. Omijamy go bokiem. Druga to miażdżące ściany. Zaczynają działać po dotknięciu wajchy. Dlatego po jej pociągnięciu należy szybko ewakuować się z tego korytarza. Gdy już użyjemy wszystkich dźwigni obelisk na środku komnaty pułapek, zjedzie w dół. Wskoczmy nań. Gdy wejdziemy na górę, czeka na nas następna wajcha, która otworzy wejście do podziemi kościoła. Tu, po wzięciu kielicha z ołtarza i załatwieniu natrętów, zawali się podłoga. Zeskoczmy do pomieszczenia niżej i udajmy się do kościoła.

Part 4: The Defiled Church

Tym razem mamy trzy zadania. Przeszukanie kościoła oraz śledzenie Helgi von Bullow, likwidując jednocześnie jej elitarną obstawę.

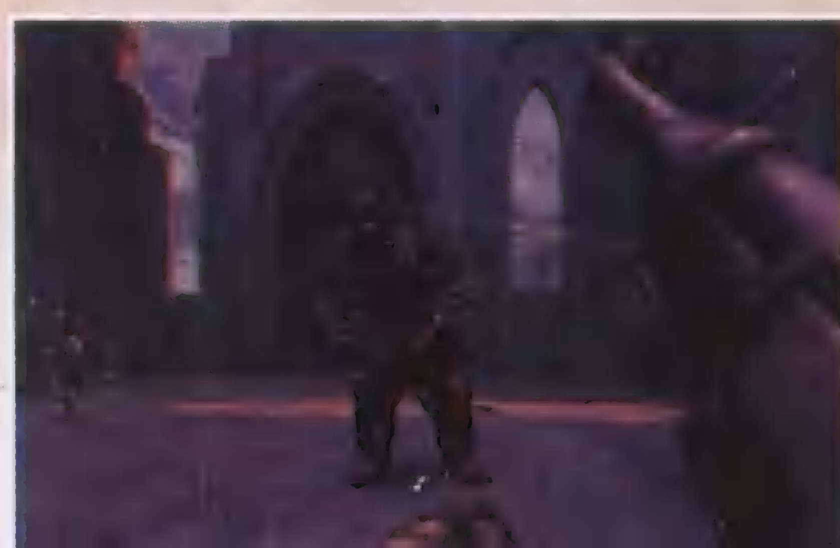


Na obstawę trzeba uważać. Jest ładna, zgrabna i piekielnie zabójcza. Na początku staramy się zlokalizować schody i zmierzamy ku górze do wyjścia z podziemi. Kraty otwieramy wajchami umieszczonymi obok. W kościele, w jednej z narożnych wież, umieszczono drabinkę, którą wejdziemy wyżej. Tam z kolei powinniśmy odszukać spiralne schody prowadzące w dół. Tam rozprawiamy się z resztą elitarnej straży, kierujemy się do drzwi zablokowanych belką. Niszczymy belkę krótką serią.

Part 4: The Defiled Church

Kolejne zadania, jakie nas czekają w tej części, to zlikwidowanie Helgi von Bullow oraz zdobycie sztyletu Dagger of Warding - do celów badawczych.

Cel tej misji jest bardzo prosty - przeżyć i zniszczyć wszystkich nieumarłych. A gdy to zrobimy, zabrać z kapliczki sztylet.



MISSION 3: WEAPONS OF NCE

Part 1: Forest Compound



W tej części mamy kilka zadań do wykonania. Musimy infiltrować obóz zaopatrzeniowy wroga i po cichutku załadować się na ciężarówkę z zaopatrzeniem dla bazy rakietowej. Przy okazji powinniśmy odnaleźć zrzut, w którym będzie się znajdować snajperka OSA MIS "SNOOPER". A wszystko to bez wzbudzania alarmu. Aha! I najważniejsze, nie wolno nam zlikwidować strażnika pilnującego ostatniego szlabanu, który zagradza dostęp do podziemnej bazy.

Zaczynamy w lesistej dolince. Gdy dotrzemy do lekko zrujnowanej chatki, likwidujemy strażników. Obok chatki jest bajorko, a na jego drugim brzegu zrzut z dodatkowym sprzętem. Zanim będziemy kontynuować dalszą drogę, zerknijmy do notatnika (domyślnie klawisz N). Zobaczymy tam plan sytuacyjny z zaznaczoną na czerwono trasą. Aby uniknąć wszczęcia alarmu, powinniśmy poruszać się tak, jak ona pokazuje. Tak więc po dotarciu do następnej chałupki wykorzystujemy hałas, jaki robią przelatujące samoloty i przemykamy obok niej. Podążamy wzdłuż muru aż do betonowego wjazdu do podziemi. Tam skręcamy w lewo i trzymając się brzegu dolinki tak, abyśmy cały czas po prawej mieli zbocze wzgórza, okrążamy ją. Gdy dotrzemy do wieży wartowniczej, możemy na nią wejść i po cichu zdjąć wroga. Następnie odchodzimy i kierujemy się do betonowego tunelu we wzgórzu. Bez hałasu i strzelania idziemy nim. Mniej więcej w jego połowie znajdziemy wnękę ze stalowymi drzwiami. Za nimi będzie korytarz, który wyprowadzi nas na wzgórze w następnej dolince. Tu również podążamy jej brzegiem, aż dotrzemy do wrogiego posterunku. Likwidujemy jego obsługę. Na tyłach posterunku znajdziemy następny zrzut, w którym będzie - poszukiwana przez nas - snajperka. Z jej pomocą likwidujemy wartowników przy tunelu, a następnie strażników przy bramie obozu (żołnierza na dole i oficera w wieżyczce). Warto też zdjąć snajpera z wieży ciśnień. Wchodzimy na teren obozu. Najpierw usuwamy wrogów z baraków i jednocześnie staramy się nie zbliżać do punktu załadunkowego, aby nie być zbyt wcześnie dostrzeżonym przez wartowników pilnujących tego miejsca. Gdy już wyczyścimy trochę teren, likwidujemy przedostatniego strażnika tak, aby ten przy szlabanie tego nie zauważył i wskakujemy do ciężarówki.

Part 2: Rocket Base

Ta część już nie wymaga takiej dyskrecji działania jak poprzednia. Naszym zadaniem jest zlokalizowanie głównego pomieszczenia kontrolnego i przerwanie startu rakiety V2. A następnie musimy wydostać się z bazy i dotrzeć do zewnętrznego obozu.



Zaczynamy od wydostania się z ciężarówki i oczyszczenia okolicznego terenu. Następnie lokalizujemy windę, którą zjeżdżamy na niższe poziomy bazy. Tam odnajdziemy mały wózek szynowy. Uruchamiamy go z pulpitu obok torów, wskakujemy nań i wygodnie podróżujemy dalej. Uwolniwszy się po drodze od paru natrętów, docieramy do końcowego przystanku. Tu, korzystając z kolejnej windy, przedostajemy się wyżej. Gdy to zrobimy, usłyszymy komunikat o rozpoczęciu odliczania do startu rakiety. Od tej chwili mamy dwie minuty, aby dostać się do pokoju kontrolnego. Dostępu doń broni kilku inżynierów oraz żołnierzy. Po dotarciu tu, na pulpicie po lewej stronie zakratowanego okna zobaczymy przycisk przerywający odliczanie startowe. Po jego użyciu przechodzimy w dół, aż dotrzemy do magazynu z rakietami, gdzie będą uchylone duże metalowe wrota. Za nimi czeka nas trochę łażenia po podziemnych korytarzach. W jednym z pomieszczeń wrogowie wysadzą pomost, czym zmuszą nas do treningu skoku w dal. Pod koniec trafimy do magazynu ze skrzyniami. Po jego oczyszczeniu skierujcie się ku górze na metalowy pomost. Na jego końcu będzie kanał wentylacyjny zagrodzony kratką. Oczywiście wchodzimy tam.

Part 3: Radar Installation

W tej części musimy odnaleźć i zniszczyć antenę radaru MVX-mk1 oraz odnaleźć wejście do zakładów produkujących eksperymentalny samolot X.



Zaczynamy od wyjścia z kanałów i zwiedzenia okolicy. A ponieważ patroli tam nie brakuje, nie będziemy się nudzić. Powinniśmy jednak uważać na wrogów czających się na wyższych piętrach oraz na żołnierzy z panzerfaustami. Gdy dotrzemy do pokoju z tokarkami, warto zwrócić uwagę na podłogę. Jest tam kolejny tunel wentylacyjny. Wreszcie, po długim łażeniu, dotrzemy do bunkra, nad którym widnieje czasza anteny radarowej. Wrzucamy do środka bunkra granat tak, aby eksplodując zniszczył skrzynki sterownicze anteny. Gdy otworzą się drzwi w bunkrze obok, kontynuujemy zwiedzanie. Pod jego koniec natkniemy się na szeroki tunel wentylacyjny z kratą i wentylatorem. Oczywiście włazimy tam.

Part 4: Air Base Assault

W tej części musimy uzyskać dostęp do samolotu - kobra, przygotować go do odpalenia i uciec nim do powietrznej bazy OSA na Malcie.



Po wyjściu z tunelu ujrzymy lotnisko z hangarami. Dobrze jest je pozwiedzać. Łażąc po lotnisku natrafimy na duże metalowe wrota. Po ich lewej stronie jest wieżyczka z drabinką. W środku wieżyczki jest przycisk otwierający te wrota. Gdy je miniemy, dotrzemy do dużego hangaru z uchylonymi drzwiami. Po jego opróżnieniu powoli powinniśmy zdążać ku górze. W tym czasie przybędzie do nas niespodzianka w postaci całego tabunu spadochroniarzy. Łażąc po pokojach, w dwóch z nich znajdziemy pulpity sterownicze. Najpierw powinniśmy uruchomić pulpit w niższym pokoju, co spowoduje wjazd samolotu do szybu. Później powinniśmy wyjść na zewnątrz tam, gdzie widoczne są metalowe kratownice z drabinkami, i udać się na ich szczyt. Będzie tam wejście do pomieszczenia, gdzie za pomocą koła obrotowego otworzymy wylot szybu z samolotem. Następnie wracamy do pokoju na wyższym piętrze - po użyciu pulpitu zatankujemy samolot. Wracamy do pokoju niżej i na pulpicie używamy drugiej wajchy. Pozwoli to dostać się nam do pomieszczenia z bramą do szybu z samolotem. Otwieramy ją przyciskiem na pulpicie po prawej stronie. Następnie wsiadamy do dolnopłatu i w drogę.

MISSION 4: DEADLY

Part 1: Kugelstad

W tej części nasze zadania to zniszczenie drużyny grenadierów wroga, zanim ci zniszczą nasz czołg, następnie eskortowanie czołgu do kompleksu fabryki SWF (Secret Weapon Facility); w tym czasie powinniśmy pomóc partyzantom ochronić naukowca z SWF przed Niemcami oraz dostać się do zakładów SWF.

Grenadierzy kryją się na ulicy i w budynkach na trasie przejazdu czołgu. Siedzą na piętrze. Przy zasiekach



zagradzających ulicę idziemy w prawo. Dojdziemy do zniszczonych budynków i murów. Mijamy je szybko, wskakując do okna lewego budynku, przechodzimy przez niego i szybko likwidujemy wrogów ostrzeliwujących partyzantów chroniących naukowca. Tylko uważajcie na kolesia z miotaczem ognia. Wracamy potem tą samą trasą. Okaże się, że w tym czasie czołg zniszczył zasieki na ulicy. Eskortując go dotrzemy do drzwi ze schodkami i stanowiskiem z działem po prawej. Udajemy się na lewą stronę ulicy i tam do wąskiego przejścia. Likwidujemy obronę wroga w budynku i wracamy do czołgu. Ten zniszczył w tym czasie drzwi na wprost. Przez dziurę wchodzimy do środka budynku. Gdy przejdziemy przezeń, trafimy na zniszczone pomieszczenie z kanałem w podłodze - wchodzimy tam.

Part 2: The Bombed Factory

Tu mamy tylko dwa zadania. Rozpoznać fabrykę broni i zdobyć dokumentację działka venom.



Po wyjściu z kanałów oczyszczamy teren. Potem ponownie do nich wracamy i szukamy drugiego wyjścia. Po oczyszczeniu również tego miejsca znów lądujemy w kanałach i szukamy kolejnego wyjścia. Tym razem wylądujemy obok transportera opancerzonego. Przez drzwi po jego lewej stronie udajemy się na zwiedzanie pomieszczeń. Gdy dotrzemy do pokoju z zarwaną podłogą, przeskakujemy na drugą stronę i kontynuujemy wędrówkę. Po dojściu do zniszczonego pokoju bez sufitu skaczemy z niego na pochyły dach po lewej stronie. Idąc po dachu, dotrzemy do pokoju, gdzie na biurku będzie leżała poszukiwana przez nas dokumentacja. Po jej zabraniu wychodzimy i po zarwanych stropach kierujemy się do budynku, gdzie po lewej stronie okien będzie zniszczona ściana. Wskakujemy tam i kierujemy się do drzwi. Dalej korytarzem.

Part 3: The Trainyards

Nasze zadania w tej części to: uzyskanie dostępu do głównego magazynu fabrycznego i odnalezienie windy, która zawiezie nas do SWF.

Na początek czyścimy teren i okoliczne dachy z nieproszonych gości. Gdy dojdziemy do bocznicy kolejowej, zejdźmy tam i oczyśćmy okoliczne



magazyny oraz wagony. Potem przechodzimy przez otwarty wagon i wchodzimy do kolejnego magazynu. Następnie przeszukujemy pomieszczenia biurowe za nim. Obok jednego z pokojów trafimy na zamknięte drzwi z kolorowymi kontrolkami. Otworzymy je przyciskiem na ścianie w sąsiednim pomieszczeniu. Drugim przyciskiem otworzymy duże dwuskrzydłowe drzwi na końcu korytarza. Trafimy do kolejnego dobrze bronionego magazynu. Tu kierujemy się na górę, na metalową platformę okalającą pomieszczenie. Na ścianie, ukryty za ruchomą tablicą, znajduje się przycisk. Po jego użyciu schodzimy na dół. Będzie tam czekała winda.

Part 4: Secret Weapons Facility

Musimy zlokalizować dok, w którym jest U-Boot Deatsheada, oraz uzyskać informację, dokąd się udaje.



Po opuszczeniu windy przystępujemy do zwiedzania pomieszczeń. Musimy jednak uważać, gdyż podczas tej czynności natkniemy się na nowy rodzaj wrogów. Do ich usunięcia przyda się venom gun. Gdy trafimy do pomieszczenia ze skrzyniami, możemy skorzystać z ich ustawienia i wskakując na te położone coraz wyżej, dostać się na górny poziom pomieszczenia. Kiedy już i tam trochę pozamiatamy, trafimy do pokoju z zakratowanymi oknami, gdzie na ścianie znajduje się wajcha. Przesuwamy ją w dół. Gdy to zrobimy, wracamy do pomieszczenia ze skrzyniami i wskakujemy na wyższy poziom. Okazuje się, że przełącznik opuścił pomost, dzięki któremu możemy dojść do kolejnych pomieszczeń. Wędrując poprzez nie dotrzemy do doku z łodzią podwodną. Niestety ta zdąży nam uciec. Przystępujemy do likwidacji obrony doku. Gdy trafimy na pomost łączący obie ściany doku, okaże się, że drzwi na jego drugim końcu są zamknięte. Zeskakujemy z pomostu na nabrzeże po prawej stronie - będą tam stały beczki i skrzynie. Gdy zniszczymy beczki, te - eksplodując - zniszczą drzwi w ścianie. Korzystamy z tego przejścia. Doprowadzi nas ono do technika, który poda nam informację o celu podróżu U-Boota.

MISSION 5: DEATHSHEAD'S AYGROUND

Part 1: Ice Station Norway

W tej misji musimy zlikwidować zabezpieczenia labolatorium X i dostać się do głównego labolatorium bezpieczeństwa.

Zaczynamy od obejrzenia okolicy. Zwłaszcza koło przystani z U-Bootem. Następnie zmierzamy w kierunku ledwo widocznego we mgle pomostu, który zaprowadzi nas do obozu, gdzie będzie widoczna duża metalowa brama. By dostać się za



nią, wykorzystujemy schody po lewej stronie. W środku jest garaż pojazdów pancernych. Wychodzimy z jego drugiej strony. Trafimy na dolinkę, która w dalszej części będzie przegrodzona solidną bramą. Musimy ją obejść, idąc lewym zboczem dolinki. Trafimy na następny wrogi obóz i następną bramę. Otworzymy ją przyciskiem z domku po jej prawej stronie. Wejdziemy za nią do podziemnej bazy. Za garażem znajdują się drzwi prowadzące do dalszej części bazy. Będą zamknięte. Dostaniemy się za nie, niszcząc ścianę za pomocą eksplozji zbiornika z paliwem, który znajdziemy w garażu.

Part 2: X-Labs

Naszym zadaniem jest odnalezienie dokumentów dotyczących operacji Resurrection oraz uzyskanie dostępu do strefy, gdzie tworzeni są "nadżołnierze".



Pomieszczenia przegrodzone są czasem elektrycznymi barierami. Zwykle można je wyłączyć wajchą obok drzwi. Podczas zwiedzania sekcji I dojdziemy do labolatorium, animacja we wstępie do tej misji. Na jednym ze stołów odnajdziemy poszukiwaną dokumentację. Następnie musimy dostać się na galeryjkę okalającą labolatorium. Wychodzimy dwuskrzydłowymi drzwiami i gdy trafimy następnie na metalowe pomosty, schodzimy na dół. Teraz musimy odnaleźć wejście do kanałów wodnych. Kiedy to zrobimy, musimy zabawić się w nurkowanie. Tylko pamiętajmy o tym, żeby co jakiś czasy wynurzyć się dla zaczerpnięcia oddechu. Tak pływając, dotrzemy do nierozpoznanej jeszcze sekcji labolatorium. Gdy dotrzemy do pomieszczenia obok basenu ze ściekami, odnajdziemy pulpit z przełącznikiem otwierającym solidne wrota. Teraz jeszcze pozostało pokonać tylko dwóch osiłków.

Part 3: Super Soldier

Wymusić, aby Deathshead zaprowadził nas do labolatorium, wyeliminować "nadżołnierza", znaleźć wyjście i skorzystać z niego.

Gdy otworzą się wrota i wyeliminujemy już całą widoczną ochronę, odbędziemy krótką wędrówkę. Trafimy do dużego labolatorium, w którym stoczymy walkę z "nadżołnierzem". Pomogą nam w tym butle rozmieszczone przy ścianach oraz



trochę przydatnych fantów rozłożonych w pomieszczeniu. Gdy już się z tym uporamy, kierujemy się na galeryjkę pomieszczenia. Znajduje się tam pomieszczenie z wajchą i przyciskiem. Wajcha ściągnie windę, a przycisk otworzy drzwi broniące do niej dostępu.

MISSION 6: RETURNENT

Part 1: Bramburg Dam

W tej części musimy przejść przez zaporę Bramburgi i odnaleźć drogę do Padeborn.



Po wylądowaniu kierujemy się do bramy. Po jej lewej stronie stoi wieża na betonowej platformie. Z boku tej platformy jest drabinka, po której schodzimy. Wchodzimy do środka tamy i szukamy windy. Na końcu tamy idziemy do lewych drzwi. Na piętrze tego pomieszczenia trafimy na regał, o który będzie oparta drabinka. Prowadzi ona do kanałów wentylacyjnych. Po opuszczeniu kanałów poszukujemy wyjścia z budynku. Gdy je odnajdziemy, kierujemy się ku bramie, którą otwieramy przełącznikiem w budyneczku po jej lewej stronie.

Part 2: Paderborn Village

W tej misji musimy wyeliminować pięciu wysokiej rangi oficerów z paranormalnej dywizji SS. Musimy to zrobić nie wszczynając alarmu. Gdy to zrobimy, szukamy wejścia do dworku Schufstaffel.



Zaczynamy od wędrówki uliczkami miasta i sprawdzenia drzwi okolicznych domów. Cały czas staramy się zachowywać cicho i przemykać niepostrzeżenie. W tej misji najbardziej przydatne okażą się sten, luger z tłumikiem i snajperka. Zaczynamy od rozpoznania domu niedaleko zaparkowanego samochodu. Tam natrafimy na pierwszego oficera. Wychodzimy i idziemy ulicami dalej. Likwidujemy strażnika przed hotelem, idziemy szybko i likwidujemy następnego, a następnie wracamy do hotelu, by dokończyć robotę. W ten oto sposób pozbyliśmy się drugiego oficera. Następnie wracamy na ulice i przemykając prawą jej stroną wchodzimy na podwórze. Tam kierujemy się w dół - do piwnic. Szukamy wejścia do wnętrza budynku. Gdy z niego wyjdziemy, kierujmy się do lewego domowstwa, a później prawego. Zwiedzamy dalej, aż dojdziemy do metalowej bramy prowadzącej do ogrodu. Tam kierujemy się do drzwi do piwnic.

Part 3: Chateau Schufstaffel

Musimy zlikwidować generała von Shurbera i znaleźć tylne wyjście z dworku.



Po oczyszczeniu parteru kierujemy się na piętro. Gdy znajdziemy pokój z balkonem, wyskakujemy z niego na gzyms po prawej stronie. Idziemy do drabinki i wspinamy się na dach. Przez szklany sufit wskakujemy do biblioteki. Opróżniamy okoliczne pokoje i korytarze, w jednym z narożnych znajduje się poszukiwany przez nas generał, aż dojdziemy do salonu z okratowanym kominkiem. Korytarz obok niego prowadzi do wyjścia.

Part 4: Unhallowed Ground

Musimy zlokalizować miejsce Anointing Ceremony oraz zniszczyć wszystkich "superżołnierzy".



Po minięciu bramy podwórza kierujemy się w lewo. Następnie skręcamy w prawo i zaczynamy powoli wchodzić na zbocze. Podążamy dalej, starając się mieć po swej lewej ręce zbocze góry. W pewnym momencie dotrzemy do kamiennego wejścia oświetlonego lampami. Mijamy je i idziemy prosto w kierunku widniejącej we mgle ciężarówki. Idziemy dalej, aż dotrzemy do starożytnych ruin. Tu likwidujemy "superżołnierzy" i wskakujemy do otworu, który pojawił się w podłodze.

MISSION 7: OPERATION RESURECTION

Part 1: The Dig

Likwidujemy żołnierzy z paranormalnej dywizji SS oraz odnajdujemy alternatywne wejście do zamku Wolfenstein.



Najpierw niszczymy kraty w otworze. Potem zaczynamy wędrówkę po podziemiach. Gdy dotrzemy do drewnianych zamkniętych drzwi, przeszukujemy sąsiednią salę. Będzie tam otwór w podłodze. Następnie wędrujemy korytarzami, starając się stopniowo zmierzać ku górze. I tak, wędrując drewnianymi pomostami i korzystając z drabin, dotrzemy do zabitych deskami drzwi. Niszczymy deski i wchodzimy. Trochę dalej będzie zarwana podłoga - zeskakujemy niżej.

Part 2: Return to Castle Wolfenstein

Musimy odnaleźć główne wejście na teren wykopalisk.

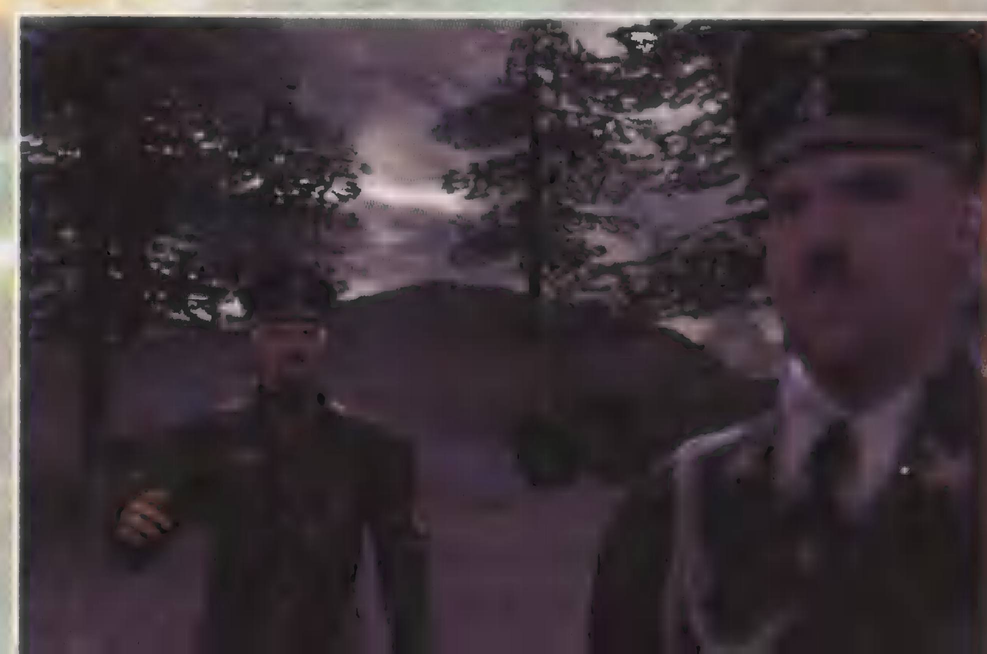


Po powiększeniu otworu w murze wychodzimy. Następnie przeszukujemy podziemia, starając się stopniowo zmierzać ku górze. Gdy dotrzemy do dziedzińca z popiersiem, schodzimy i szukamy przejścia do następnego dziedzińca. Tam zwiedzamy pomieszczenia na piętrze. W jednym z nich znajduje się drabinka prowadząca na dół. Umieszczono tu w podłodze dużą dźwignię. Otworzy nam ona wrota na dziedziniec z posągiem. Udajemy się do tych wrót.

Part 3: Heinrich

Zniszczyć Henryka I

Cel misji jest jasny, a zabłądzić też się nie da.



Victor Gimnazjalista

Wasze pismo

Rozrywka, rozrywka, rozrywka!
Kalendarz i pamiętnik na każdy dzień!
Tajemnicze strony: tylko dla dziewczyn, tylko dla chłopców!
Informacje i plakaty.



W każdym numerze:
PRÓBNY TEST EGZAMINACYJNY!
Rozwiąż go i sprawdź odpowiedzi.

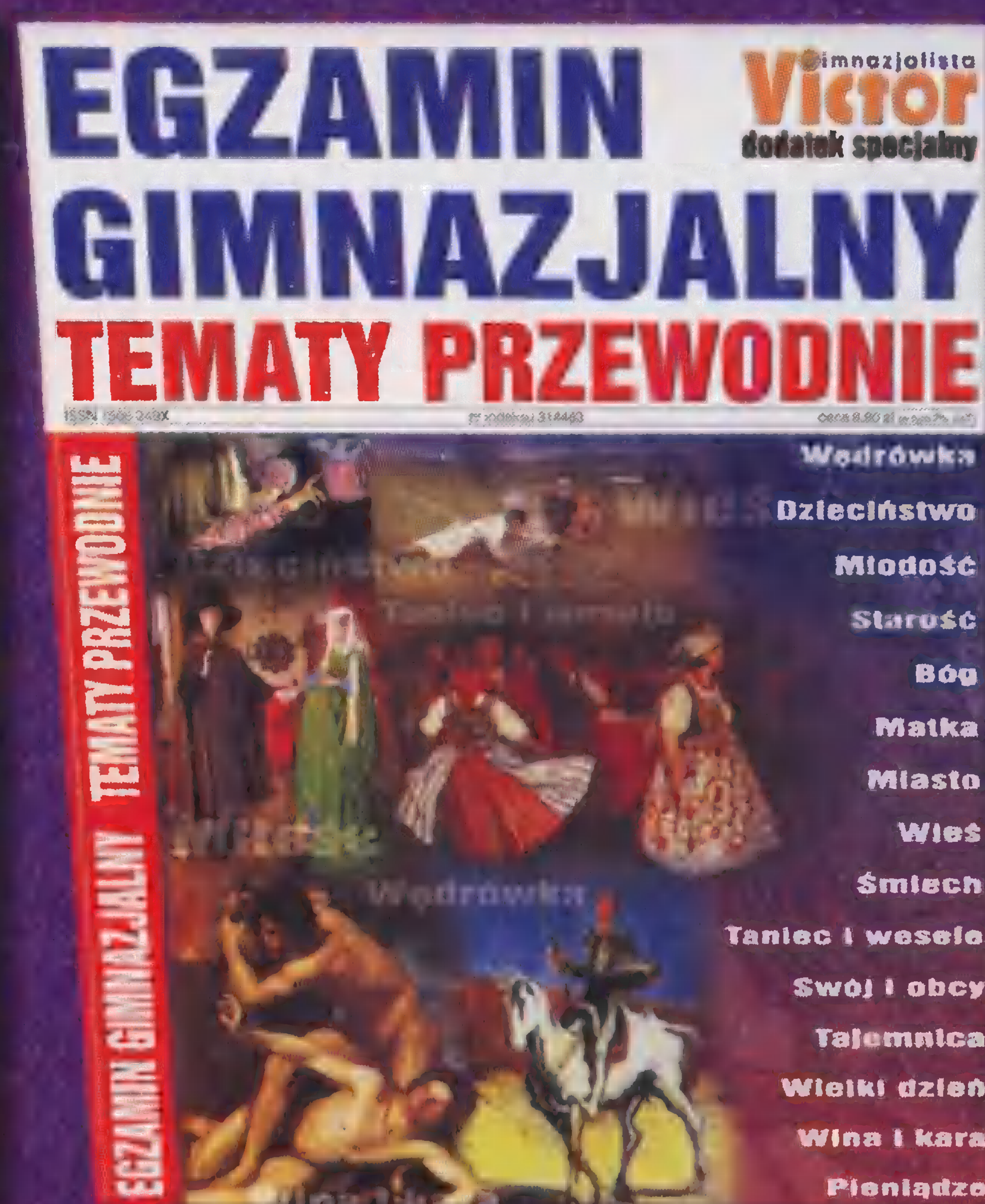
Cena prenumeraty:
- **do końca roku szkolnego – 40 zł**
- **do końca 2002 r. – 76 zł**

Dodatki Victora *przydadzą się do egzaminu!*

Skorzystasz z nich też na lekcjach języka polskiego, historii, sztuki, wiedzy o społeczeństwie i filozofii!

EGZAMIN GIMNAZJALNY – WYPRACOWANIA
Poznasz formy wypowiedzi, które są obowiązkowe na egzaminie!
cena – 8,90 zł

EGZAMIN GIMNAZJALNY – TEMATY PRZEWODNIE
Poznasz tematy, które mogą pojawić się na egzaminie!
cena – 8,90 zł



Masz Victora? Masz czas na komputer!

Sprzedaż wysyłkowa: PBK S.A. I o/Warszawa nr 11101011-411010003202

Newsy

- Infogames zapowiada, że gry Unreal II i Unreal Championship (Xbox) zostaną wydane w drugim kwartale tego roku.
- Croteam zapowiadał premierę Serious Sam: The Second Encounter na 15 stycznia, zatem gra powinna znajdować się już na sklepowych półkach.
- ZZICT Entertainment ogłosiło, że pracuje nad nowym FPP-kiem - Lost Legion. W grze będziemy dowodzili zespołem pięciu cyborgów walczących na rozległych terenach z obcymi najeźdźcami. Dostępnych ma być 25 misji, 10 zróżnicowanych rodzajów broni. Do przemieszczenia się na większą odległość będzie można wykorzystać cztery pojazdy.
- 22 stycznia na półki sklepowe ma trafić Medal of Honor: Allied Assault.
- Z kolei w marcu ma się ukazać Command & Conquer: Renegat.
- Oficjalnie potwierdzono obecność botów w pełnej wersji Duke Nukem Forever. Informacja ta na pewno ucieszy tych, którzy mają utrudniony dostęp do "pajęczynki".
- Od grudnia w sklepach dostępna już jest złota edycja Hidden & Dangerous, zawierająca pełną wersję gry i oficjalny dodatek Fight For Freedom.
- W pełni spolszczona gra Codename: Outbreak zostanie wydana w Polsce w okolicach lutego. Co więcej, jej cena nie ma przekraczać 50 zł!
- Na sto procent wiadomo już, że oprócz widoku TPP w grze Hitman 2 dostępny będzie także (a może raczej przede wszystkim) widok FPP. Akcja gry ma być kontynuacją wydarzeń z pierwszej części i będzie się rozgrywała w miejscach, takich jak Petersburg, Malezja, Japonia, Indie, Afganistan i Sycylia (łącznie 20 zadań). Wiele osób ucieszy zapewne fakt, że możliwe będzie zapisanie gry w dowolnym momencie.

FPP PLUS



Idzie luty, załóż grube boty. ;) Za nami są już święta, ale niedługo zagramy w nowy Tournament! Do zapowiadanej daty premiery UTII zostało tylko kilka miesięcy, dlatego też w dzisiejszym numerze - obok stałych elementów - znajdziecie kilka słów właśnie na temat sequela UT. Przypominam także, że na stronie FPP Plusa (fpp.actionplus.com.pl) znaleźć można FPP+MZ (w wersji online i zip), w którym zawarta jest dodatkowa dawka tekstów.

Unreal Tournament II już w lipcu!

W 1999 nastały ogromne zmiany w świecie gier FPP. Zaczął się nowy okres, w którym do rąk graczy zaczęły trafiać gry przeznaczone głównie do zabawy za pośrednictwem Internetu lub sieci LAN. Wtedy to światło dzienne ujrzał Unreal Tournament i Quake 3 Arena. Spory o to, która z tych gier jest lepsza, trwają po dzień dzisiejszy. UT miał być z założenia jedynie dodatkiem do single player'owego Unreal'a. Digital Extremes postanowiło jednak zainwestować nieco więcej zielonych i stworzyć oddzielną grę. Jak się później okazało, było to świetne posunięcie, szczególnie w tamtym okresie, który wyraźnie sprzyjał rozwojowi gier multiplayer'owych. O sukcesie UT może świadczyć chociażby to, że nawet dziś powstają do niego liczne mapki, mody itp.

Jednak to wszystko staje się po woli mało ważne, gdyż na horyzoncie widać już następcę UT. Tak! Najprawdopodobniej już na tegoroczne wakacje będzie nam dane zagrać w Unreal Tournament II. Sequel UT będzie działał na engine'ie drugiej generacji, stworzonym przez Epic i podrasowanym przez Digital Extremes. Na samym początku należy zaznaczyć, że autorzy UTII stawiają na ewolucję, a nie rewolucję. Czy nie okaże się więc, że zamiast wspaniałego shootera otrzymamy

Miniankieta

Wyniki

W skali od 1 do sześciu numer grudniowy oceniliście na 5. Bardzo mi z tego powodu miło. :) Często pisaliście, że mogłoby być jeszcze lepiej, gdyby kącik zajmował 3 strony... No cóż - byłoby fajnie, ale naczelny raczej się nie zgodzi. :(

Jako najlepszy numer podawaliście najczęściej wrześniowy FPP Plus, głównie dla tego, że zajmował 3 strony i zawierał sporą dawkę 'artów' czytelników.

Pytanie

Dzisiejsze pytanie brzmi następująco:

Czy uważacie, że co pewien czas w FPP Plusie powinny pojawiać się tematy związane z TPP-kami?

a) zdecydowanie nie;
b) tak, ale tylko z tymi, które mają wiele cech FPP-ków;
c) zdecydowanie tak.

Odpowiedzi należy przesyłać na mój e-mail do 14 lutego 2002 r.



Mamo, chodźmy do cyrku.

odgrzaną bułeczkę? Na szczęście wszystkie znaki na niebie wskazują, że nie.

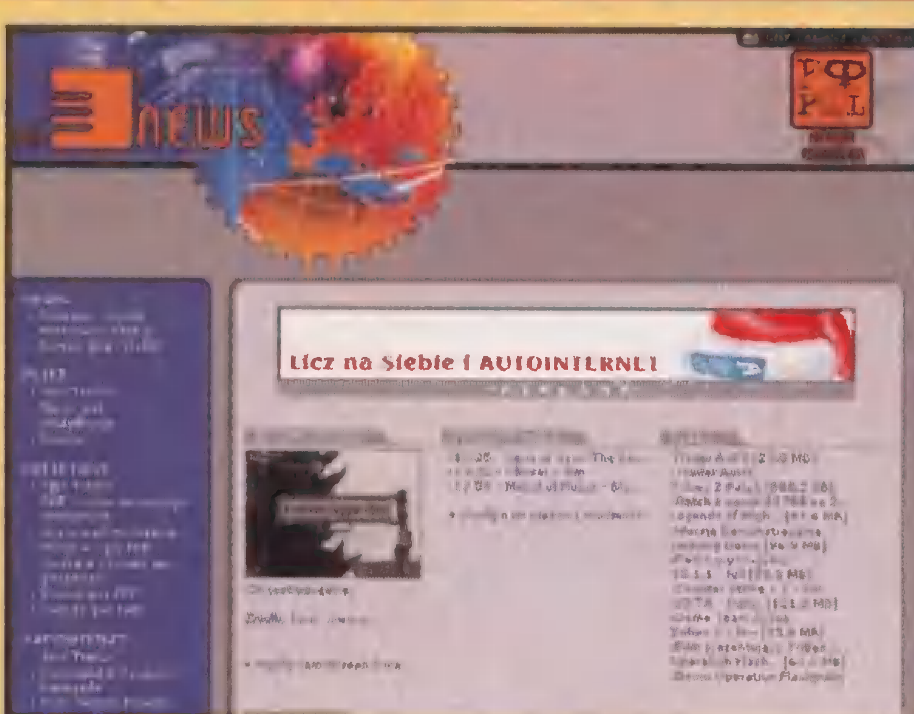
Przygotowano już 30 leveli w różnych klimatach (np. lodowy świat czy dżungla). Wiele osób narzekało na małą różnorodność postaci w UT. W przypadku UTII podobna sytuacja nie powinna mieć miejsca. Każdy model będzie miał żeńską i męską wersję, kilka skór i twarzy do wyboru. W sumie dostępnych ma być pięćdziesiąt kombinacji! Postacie cechować się mają większa dokładnością - składać się będą z sześciokrotnie większej liczby poligonów, a mimo to ma zmaleć ich pamięciożerność w stosunku do tych z UT. Przeczy to trochę prawom logiki, ale czegóż nie da się osiągnąć dzięki nowym technologiom. :) Ponadto modele mają być pokryte pięknymi i bogato animowanymi teksturami, a ich ruchy mają sprawiać wrażenie niemal idealnie płynnych i naturalnych. Dość ciekawie zapowiadają się możliwości maths engine'u, który odpowiada za animację umierającego żołnierza. Właśnie on zajmie



się generowaniem w czasie rzeczywistym takich animacji, jak np. spadanie ze schodów. Zapewne wygląda to niesamowicie, tylko czy aby zbytnio nie obciąży kompa?

Jeśli chodzi o system kontroli i bronie, osoby grające wcześniej w UT poczują się jak w domciu. :) Nie oznacza to jednak, że w tej kwestii nic nie ulegnie zmianie. Np. rakietnica będzie w stanie wystrzeliwać jednocześnie maksymalnie trzy rakiety, mimo to ma być również szybsza, a przez to bardziej groźna. Zmianom nie oprze się także - bardzo lubiany przeze mnie - Flak Cannon. Jego moc ma ulec zwiększeniu, a

▶ Pozwól na stronę



Na stronie tej znajdziesz sporą ilość newsów, screeny oraz różnego rodzaju teksty. FPP News jest członkiem sieci FPP.PL, w skład której wchodzą także serwisy: Counter-Strike, Doom III, Duke, Half-Life, Halo, Operation Flashpoint, Quake, Quake II, Quake III Arena, Red Faction, RTCW, Tribes 2. Jak widać, dla każdego coś miłego. :)

http://news.fpp.pl/



zmniejszy się ilość wypluwanych kawałków metalu. Uatrakcyjniony zostanie także Shock Rifle, który ma się stać jedną z najbardziej śmiercionośnych broni w grze. Dodane zostaną nowe powerupy. Jeśli chodzi o tryby gry, to wiadomo już, że Assault zostanie zastąpiony przez Bombing Run. Zabawa będzie polegała na przenoszeniu bomby (znajdującej się między bazami dwóch konkurujących ze sobą drużyn) do siedziby przeciwników. W trakcie gry paczuszkę będzie można przekazywać innym członkom naszego zespołu. W UTII znajdziemy także pojazdy. Częścią z nich będzie mogło podróżować jednocześnie dwóch graczy - jeden w charakterze kierowcy, a drugi strzelca. Już widzę te partie po LAN-ie... "Szybciej Zenek, bo nie mogę go trafić z takiej odległości...". ;) Aż nie mogę się doczekać!

A co oferuje gra dla offline'owców? Po pierwsze, całkowicie przebudowany kod botów, dzięki czemu ich zachowanie stanie się jeszcze bardziej podobne do ludzkiego. Boty bardziej ludzkie od tych z UT - potraficie to sobie wyobrazić? Bo ja nie! Ciekawe jest to, że tym razem autorzy skupili się bardziej na rozgrywce team-player'owej. Może większa "ludzkość" botów uwidoczni się właśnie ich lepszą współpracą. Po rozpoczęciu gry wybierać będziemy nie tylko postać, ale również kumpli z drużyny. Zamiast samodzielnie przedzierać się przez kolejne areny, powalczymy z różnymi drużynami. Każda z nich ma mieć własne statystyki, historię itp.

Poza tym gra ma umożliwiać wyszukiwanie w prosty sposób pachy. Autorzy mówią, iż silnik UTII jest rewelacyjnie zaprojektowany do tworzenia różnej maści dodatków, modów czy mutatorów, więc tego typu smaczków raczej nie zabraknie. I bardzo dobrze, bo to na pewno przedłuży jej żywotność. Godny uwagi jest również nowy edytor poziomów. Ludzie z DE twierdzą, że jego obsługa jest tak prosta, jak budowanie z klocków lego, a możliwości ogromne.

I to już wszystko, co obecnie wiemy o tym wspaniale zapowiadającym się shooterze. Do wydania UTII zostało jeszcze kilka miesięcy, zatem DE może jeszcze mocno zamieszać, dodając do gry nowe elementy, a inne ulepszając lub całkowicie usuwając. Właśnie dlatego tak naprawdę nikt dziś nie wie, jak ostatecznie będzie wyglądał UTII. Miejmy tylko nadzieję, że przekonamy się o tym już w lipcu.

PS Wielkie THX dla Hector'a za pomoc w przygotowaniu tekstu.



▶ Deathmach

Za udział w tworzeniu pierwszego numeru FPP Plus MegaZin'a fragi otrzymują następujące osoby: DarthSider (+1), Frag (+1), Hector (+6), Luk86 (+1), Marcin Gardyjan (+5), mr_blood (+3), gnApe (+1), Redemptor (+3). Ponadto, Hector otrzymuje dodatkowo 2 fragi za przetłumaczenie tekstu, który okazał się dla mnie pomocny przy pisaniu zapowiedzi UTII.

A tak prezentuje się lista najaktywniejszych FPP Plusowców:

1. mr_blood 11 fragów;
2. Hector 8 fragów;
3. Marcin Gardyjan i miCKi po 5 fragów;
5. [SS]trAde 4 fragi;
6. Bumbas, Moby i naitsabeSS po 3 fragi;
9. DarthSider, Frag, Luk86 i gnApe po 1 fragu.

Pełną i aktualną listę można znaleźć także na stronie internetowej FPP Plusa - http://fpp.actionplus.com.pl.

SLip
e-mail: slip@actionplus.com.pl

Top FPP ▶▶▶

Oto lista Top FPP utworzona na podstawie głosów z ostatnich trzech miesięcy:

1. Unreal Tournament (=) - 38 punktów;
2. Quake 3 Arena (=) - 28 punktów;
3. Max Payne (=) - 20 punktów;
4. Red Faction (=) - 19 punktów;
5. Counter Strike (=) - 14 punktów.

Może wydaje się to nieco nieprawdopodobne, ale na pierwszych pięciu pozycjach nie nastąpiły żadne przetasowania...

A oto zestawienie utworzone na podstawie wszystkich głosów oddanych w 2001 roku:

1. Unreal Tournament - 60 punktów;
2. Quake 3 Arena - 42 punkty;
3. Max Payne - 25 punktów;
4. Unreal - 21 punktów;
5. Red Faction - 20 punktów;

W obydwu przypadkach podałem tylko pięć pierwszych gier. Pełne listy Top FPP możesz obejrzeć, odwiedzając stronę WWW kącika - fpp.actionplus.com.pl.

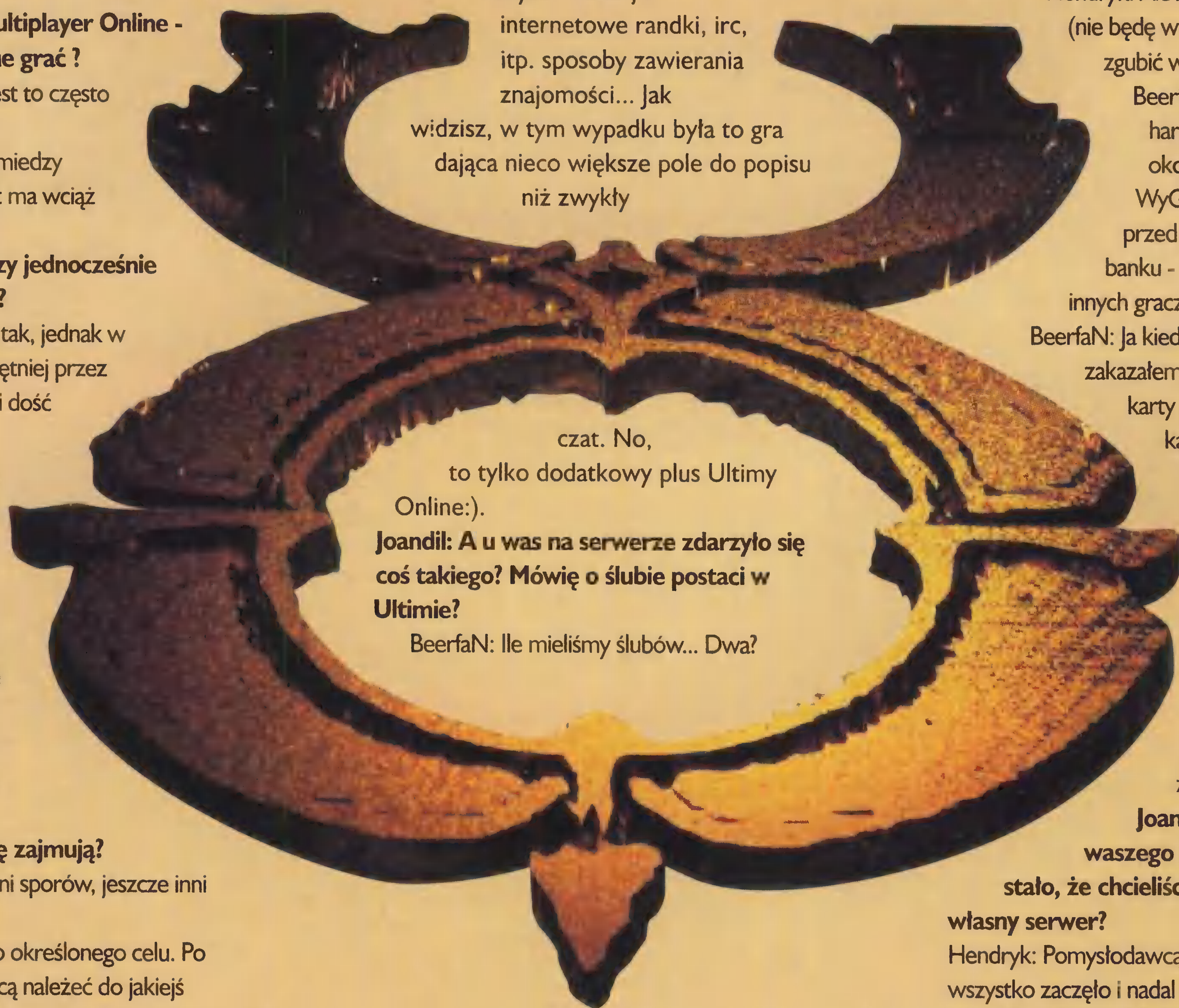
Głosy lutowe (należy podać maksymalnie trzy gry) można przesyłać na mój e-mail do 14 lutego 2002 r.

Gospoda RPG

Dziś w gospodowym spisie jadła co prawda mało pozycji, ale za to bardzo treściwych. Przeczytajcie przygotowany przez nas wywiad z twórcami najpopularniejszego polskiego serwera Ultimy Online - a że wywiad długi, a miejsca mało, tedy bez zbędnego gadulstwa zapraszam do lektury.

Joandil: Witajcie, chłopaki. Zacznijmy od prostego pytania. Czym jest ta Ultima Online?
WyG: Grą komputerową przeznaczoną do rozgrywki online dużej ilości osób. To MMORPG - taki wirtualny świat.
Sir Torpeda: Pozwalający rozwinąć nam skrzydła fantazji, stać się, kim chcemy. Poszukiwaczem skarbów, magiem, rybakiem.
WyG: Wachlarz możliwości jest przeolbrzymi.
Hendryk: Można dodać, że nadal jest najpopularniejszą grą swego gatunku
Joandil: Mówicie Massive Multiplayer Online - ilu graczy może jednocześnie grać ?
Hendryk: Na serwerach OSI jest to często 10000 i więcej. Na serwerach prywatnych liczba ta waha się miedzy 100-1000, co sprawia, że świat ma wciąż dzikie niezbadane miejsca.
Joandil: 10 000 graczy, którzy jednocześnie grają w tym samym świecie?
Hendryk: Owszem, zdarza się tak, jednak w miejscach uczęszczanych najchętniej przez graczy robi się bardzo tłoczno i dość głośno.
Joandil: Taka liczba graczy zmusza do zrzeszania się - czy w UO są gildie, bractwa stowarzyszenia graczy?
Hendryk: Owszem, ludzie często wiążą się w nieformalne grupy, jest też możliwość utworzenia gildii, dzięki czemu takie zrzeszenie formalnie się potwierdza.
Joandil: Czym takie gildie się zajmują?
WyG: Jedni szukają przygód, inni sporów, jeszcze inni mnożą oszczędności.
Sir Torpeda: Inne nie maja jasno określonego celu. Po prostu zbierają ludzi, którzy chcą należeć do jakiejś wspólnoty
Joandil: A przyjaźnie zawierane w świecie Ultimy? Czy są trwałe i czy macie przyjaciół ze świata UO, z którymi teraz przyjaźnicie się w "realu?
WyG: Jak najbardziej! Z tego, co mi wiadomo, są też na przykład sytuacje wrogości w świecie gry, a w realu to dobrzy znajomi. Członkowie gildii organizują sobie zjazdy w realu, itp.

Joandil: A co sądzicie o tej słynnej parze, których znajomość, a później związek, zaczął się dzięki Ultimie Online? Najpierw poznały się ich postacie - pokochały i wstąpiły w związek małżeński, a później para ta uczyniła to samo w rzeczywistości.
Sir Torpeda: Niech im się szczęści:).
Hendryk: Akurat ja jestem dość sceptyczny, jeżeli chodzi o kontakty przez Internet, gdyż nie wiem do końca, jak dana osoba się może zachować. Wielu traktuje świat gry jako świat realny.
WyG: To tak jak internetowe randki, irc, itp. sposoby zawierania znajomości... Jak widzisz, w tym wypadku była to gra dająca nieco większe pole do popisu niż zwykły czat. No, to tylko dodatkowy plus Ultimy Online:).
Joandil: A u was na serwerze zdarzyło się coś takiego? Mówię o ślubie postaci w Ultimie?
BeerfaN: Ile mieliśmy ślubów... Dwa?



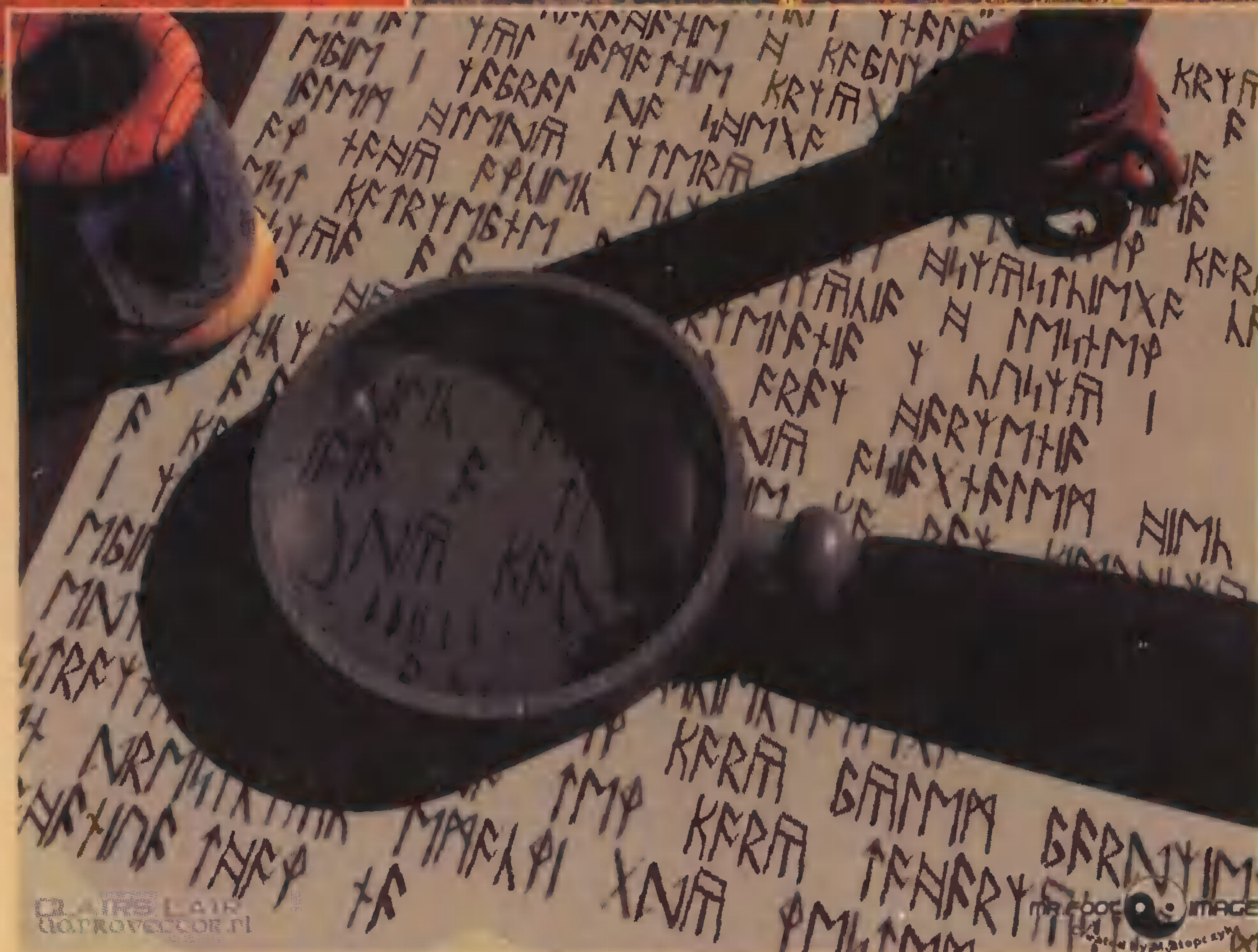
Hendryk: U nas ostatnio był jeden, byłem na niego zaproszony.
Joandil: Czy to nie jest za duże utożsamianie się z odgrywaną postacią? Czy nie sądzicie, że jest to niebezpieczne?
BeerfaN: Niebezpieczne? Na pewno nie. Nam nie chodzi o to, żeby się ludzie utożsamiali z postacią, tylko żeby ją odgrywali jak w RPG. Poza tym, jak ktoś w grze oswaja smoki, to nie da rady tego przenieść na świat realny ;)
Hendryk: Aczkolwiek zdarzają się ludzie, którzy przekładają wszystko na świat realny, wszelkie zawiści i przyjaźnie.
Joandil: Jakaś śmieszna historyjka z UO, której byliście świadkami?
BeerfaN: Takie historyjki to chyba można mnożyć i mnożyć, tylko że pewnie nas śmieszy zupełnie coś innego niż przeciętnego człowieka.
Hendryk: Ale zdarzają się też ciekawe osoby (nie będę wytykać palcami), co się potrafią zgubić w lesie idąc za grupą ludzi.
BeerfaN: Albo tak ślicznie grają na harfie, że wszystkie wściekłe wilki z okolicy je atakują.
WyG: Ja widziałem klienta, co stał przed bankiem i pytał o drogę do banku - trzeba było zobaczyć reakcję innych graczy.
BeerfaN: Ja kiedyś jakiemuś nowemu graczowi zakazałem łowienia ryb w mieście bez karty wędkarskiej, biedaczkowi kazałem szukać burmistrza, żeby mu wystawił - to szukał.
WyG: W mieście pojawiła się masa rybaków. Wyławiali żywioły wody (taki potworek z gry), które biegnąc przez miasto robiły taką panikę, że brak słów. A już nie wspomnę o panice w kopalni, gdy wykopią żywioł ziemi.
Joandil: Przejdźmy zatem do waszego własnego świata - jak to się stało, że chcieliście spróbować stworzyć własny serwer?
Hendryk: Pomysłodawcą był Clair. Chyba się od niego wszystko zaczęło i nadal się jakoś kreci.
Joandil: A początki? Było ciężko?
WyG: Na początku serwer stał u Claira w domu na SDI, maksymalnie mogło grać ze 20 osób. A stary serwer wykrzaczał się co chwilę.
BeerfaN: Nie co chwilę, a co 10 minut. Teraz mamy 200-250 graczy jednocześnie.
Joandil: Tworzenie serwera to niczym tworzenie świata - czujecie się jak bogowie?











spadły stada olbrzymich węży. **Kładziecie na przygody duży nacisk?**

Hendryk: Przygód jest wiele, ale drobnych, i każdy wykonuje je według własnego upodobania.

Joandil: Czy wydarzenia, które kreujecie za ich pomocą, w jakiś istotny sposób zmieniają świat czy są to przygody w stylu uratuj Zuzię córkę pastucha?

Sir Torpeda: Są takie i takie.

WyG: Był wielki quest z siarką, świetnie zrobiony i magowie mieli nie lada kłopot. (Siarka to podstawowy składnik czarów, podczas tego questu jej cena na aukcji przewyższała ceny najdroższych metali kilkukrotnie - przyp. Joandil)

Joandil: Ostatnie pytanie - czym jest dla was UO?

BeerfaN: Dla mnie UO jest sposobem na nudę jak za oknem pogoda kiepskie, a znajomi nie mają czasu na spotkanie. Taka przerwa miedzy projektami w C++ i miedzy nauką. Miła forma spędzenia wolnego czasu.

WyG: Dla mnie - jedna z najlepszych gier komputerowych.

Sir Torpeda: UO to jest to, w co gram, jak mam wolny czas, czyli jak nie gram w RPGa, nie jestem aktualnie z dziewczyną, bądź nie uczę się:).

Wszystkie screeny pochodzą ze strony **http://uo.provector.pl**

Sir Torpeda: W sumie to gracze tworzą świat, my go tylko utrzymujemy.

BeerfaN: To raczej ciężka praca niż zabawa, ale ja jestem młodym bogiem.

Henryk: My tylko pilnujemy kilku zasad, żeby nie było tak, że ludzie przeszkadzają innym

Joandil: A mistrzowie gry - pewnie wszyscy nimi jesteście - czy zdarza wam się chodzić pomiędzy zwykłymi śmiertelnikami, czy raczej obserwujecie wszystko z góry?

Hendryk: Oj, większość czasu jestem widoczny, jednak inni gracze nie wiedzą o tym, że jestem inny, gdyż odbierają mnie jako zwykłą osobę.

BeerfaN: W moim przypadku jest to bardzo rożnie, ale powiedziałbym, że pół na pół, w każdym razie nie poznasz, że jestem GMem jak idę postacią.

Sir Torpeda: A ja ciągle chodzę ukryty... Ukazuję się tylko wtedy, jak mam do pogadania z jakimś graczem, ale robię to tak, że w większości przypadków myśli, że jestem zwykłym graczem.

Joandil: A powiedzcie mi, czy ciężko prowadzić serwer, na którym gra 250 osób?

BeerfaN: Bardzo ciężko. Skrypterzy non-stop cos poprawiają i dodają.

Hendryk: Szczególnie ciężko, gdy jesteś sam na te 250 osób. Robisz jakieś przygody i jeszcze poprawiasz kod.

BeerfaN: Ostatnio często się mi zdarzało, że byłem sam na te 250 osób, bo reszta robiła questy i coś tam gmerała w skryptach, ale dzięki naszej wspólnej pracy serwer wygląda jak wygląda.

Joandil: A właśnie - jak wiadomo, w dobrym RPG muszą być dobre przygody - sam byłem świadkiem waszego popisu, kiedy zgasło słońce i na Bretanię spadły stada olbrzymich węży.

VALKIRJA DONOSI

www.valkiria.net

Wydawnictwo Portal zapowiedziało wydanie na początku 2002 roku kolejnej gry z cyklu "Nowa Fala" pt. "PC RPG". System będzie oczywiście wyróżniał się nowatorskim podejściem do tematu.

Drugi numer dwumiesięcznika "Biały Wilk" poświęcony miastu Novigrad powinien być już dostępny. Znajdziecie w środku wiele ciekawych informacji zarówno dla Graczy, jak i Bajarzy.

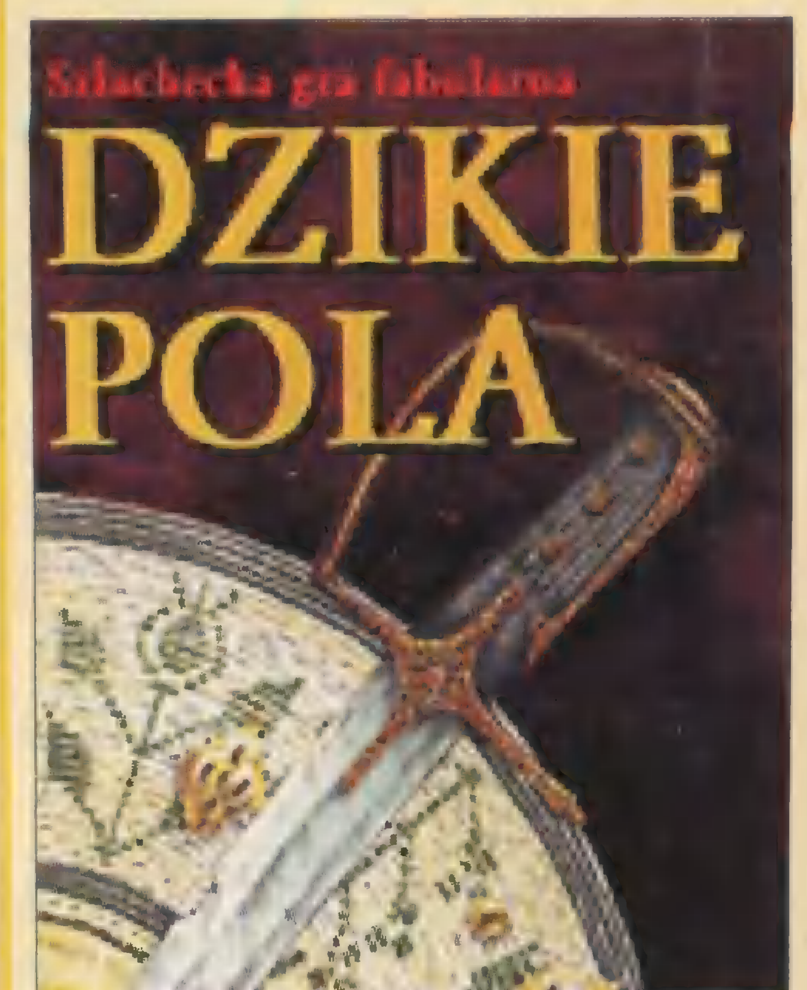
Kwietniowy numer pisma "Magia i Miecz" będzie nosił numer 100!!! Z okazji jubileuszu wydawnictwo MAG ma zamiar zorganizować w Warszawie konwent. Zapewniam, że warto tam być.

MAG na początku 2002 roku planuje wydać "Piekło na Ziemi". W lutym Portal zapowiada "Necropunka". Zatem będziemy mieć dwa silnie konkurencyjne systemy...

W dniach 29 sierpnia - 1 września w Krakowie odbędzie się Polcon 2002, czyli ogólnopolski konwent miłośników fantastyki. Impreza zapowiada się bardzo dobrze, gdyż krakowski fandom znany jest z dobrze organizowanych tego typu atrakcji.



Pojawiły się plotki na temat powstania drugiej edycji szlacheckiej gry fabularnej "Dzikie Pola". Istnieje szansa na to, że nowe wydanie mogłoby być polecane przez Ministerstwo Edukacji Narodowej jako pomoc dydaktyczna. Sesje na lekcji historii i polskiego? Czemu nie...



W Krakowie ma powstać pierwszy w Polsce multimedialny bunkier. Więcej informacji na ten temat znajdziecie na Valkirii.

Już niedługo powinna być dostępna polska gra karciana "Thorgal" z ilustracjami z kultowej serii komiksów o dzielnym Dziecku z Gwiazd.

str.60!

Dostajemy od Was coraz więcej listów i - tak jak chyba wszystkie redakcje - bardzo się z tego cieszymy. W związku z tym postanowiliśmy oddać tę 60 stronę tylko do Waszej dyspozycji. Zawsze znajdziecie tu konkurs "Co za pomysł!!!", w którym możecie przedstawić swój pomysł na grę, oraz najciekawsze fragmenty Waszych listów.

Yo!
Witam całą ekipę Action Plusa. Pomysł z Tipsomaniakiem był naprawdę cudo! Dawajcie pełne wersje gier, ale od czasu do czasu rzućcie jakąś płytkę z innym stuffem, tipsami, solucjami, patchami albo innymi gadżetami. Dzięki takim sprawkom giercowanie lepiej idzie. [...] A poza tym jestem raperem i napisałem o was rap: "*Ej, człowieku, sprawdź Action Plus / gdy lubisz giercować, mieć go to mus / ach, niska cena i pełna wersja gry / ciekawe arty, kup go i ty / tak jak ja, a nie pożałujesz / kiedy czytasz tego maga, super się czujesz / tak jak wtedy, kiedy słuchasz rapu / pamiętaj o tym zawsze, szacunek chłopaku*". I co wy na to?

Kato z 3HW

Od Redakcji
"Powiemy ci jak tato – Posłuchaj Kato / dzięki za list, dalej do nas pisz / a zdradzimy dziś pewną ważną rzecz / w Plusie już niedługo specjalna płyta, lecz / nie będzie to nowy Tipsomaniak / a coś innego dla fanatyków grania / dokładnie Power Plus, już w numerze marcowym / Kato i inni czytelnicy – bądźcie gotowi!!!". No co, może nie jesteśmy Kalibrem 444, ale chyba i tak nie jest źle?!?

+++

Cześć!
W waszej redakcji siedzi chyba jakaś banda mutantów z Fallouta! Kto wpadł na takie idiotyczne pomysły, żeby w magazynie były te wasze głupie ramki w stylu "Co byś zrobił?" albo "Co za pomysł?". Przecież takich rzeczy nie ma w żadnej innej gazecie!!! Jak dalej będziecie tak robić, to pewnie zbankrutujecie.

Diablo23

Od Redakcji
Hmmm... Dziwny list. Czyli sposób na walkę z konkurencją to robienie dokładnie tego samego co wszyscy, tak? Cóż, w takim razie wolimy zbankrutować, niż iść za stadem. W Action Plusie zawsze będziemy realizować najbardziej szalone i nietypowe pomysły – to Wam gwarantujemy!

+++

Ś[ć]iemka!
Jak wy to robicie, że macie zawsze najnowszy gry, jeszcze zanim opisze je konkurencja? Pracujecie u dystrybutorów czy co? A może sprzedaliście duszę diabłu? Domagam się odpowiedzi!!!

Goth-Icek

Od Redakcji
Po pierwsze – nie pracujemy u dystrybutorów, bo wtedy nie moglibyśmy rzetelnie i obiektywnie pisać dla Was o grach. Po drugie – nie sprzedaliśmy duszy diabłu, a gry mamy pierwsi po prostu dlatego, że mamy specjalny oddział agentów, którzy robią wszystko, by gorące tytuły trafiały do nas jak najszybciej. Przygotowujemy nawet komiks o przygodach naszej jednostki specjalnej, który być może wkrótce trafi na łamy Action Plusa.



Ocena A

Interesujący punkt wyjścia dla gry, wymaga jednak jeszcze dopracowania. Ciekawym trybem może być kariera, w której zaczynamy od małego, białego niebiańskiego puszku, a kończymy jako wielkie i czarne chmurzysko przynoszące nad małe, bezbronne miasteczko ciężki opad. To by było coś. Wydaje się, że warto byłoby podwyższyć wymagania sprzętowe i wykorzystać możliwości GeForce 3, by pokazać w efektowny sposób chmury, bohaterki gry.

Co za pomysł!

Przysyłacie do nas mnóstwo pomysłów na Waszą wymarzoną grę, której nikt jeszcze do tej pory nie zrobił. Bardzo cieszy nas, że konkurs ten przypadł Wam do gustu, mamy tylko coraz większy kłopot z wybraniem zwycięzcy. Tym razem wybór był trudny – między grą "Nowy Świat" Łukasza K. (gra FPP z futurystyczną, w miarę standardową fabułą, ale za to z ciekawym rysunkiem przedstawiającym głównego bohatera) a szalonym pomysłem KACa ze Starachowic. Ponieważ jednak konkurs nasz nazywa się "Co za pomysł!!!", postanowiliśmy nagrodzić ideę, a nie plastyczne umiejętności. Oto więc kolejny niezrównoważony pomysł...

Pomysł

Gra miałaby się nazywać The Cloud Racing i należałaby do gatunku "jazda chmurką". Przewidywane wymagania sprzętowe to Pentium3 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB, wymagany akcelerator graficzny. W grze wcielamy się w chmurę. Nie jest to zwykła chmura, ponieważ na początku gry możemy ustalić jej kształty (można skorzystać ze zrobionych już kształtów lub puścić wodze fantazji). Gra ma bardzo dobrze rozbudowany tryb multiplayer - umożliwia nawet grę na podzielonym ekranie. Na początku gry wybieramy tryb, w jakim chcemy grać:
1-story
2-quick race
3-cruise
4-career mode
5-multiplayer

1. W pierwszym z nich mamy określoną fabułę: nasza chmuro-matka została porwana przez złego chmur-gangstera, a my mamy za zadanie odbić ją z rąk złych chmur. Ten tryb oferuje 40 rozbudowanych misji, które łączą się w jedno.

2. W trybie drugim ścigamy się z innymi chmurami po wytyczonym torze znajdującym się w mieście i przebiegającym przez wiele budynków (lecz nie martwcie się - chmur nie da się zniszczyć, i to czyni z tych wyścigów nietypowe). Mamy do wyboru tylko 6 tras, ale zawsze pozostaje tryb kariery.

3. W trzecim trybie zwiedzamy miasto z możliwością zdobywania punktów i bycia ściganym przez chmurną policję.

4. W trybie czwartym, jak sama nazwa wskazuje, rozwijamy karierę chmury. Do wyboru mamy wiele różnych prestiżowych konkursów, dlatego nietrudno będzie odblokować następne, zdobyć wielką liczbę punktów i tytuł najszybszej chmury we wszechświecie.

5. W tym trybie... a zresztą, chyba każdy się domyśla.

Lista przebojów

Sroga i mroźna zima zaskoczyła drogowców, ale nie nas, graczy. Ten czas doskonale nadaje się, by wypełnić go długimi i owocnymi sesjami z komputerem. Na waszej liście ponownie spore przetasowania. Tym razem numerem jeden Top Ten Plus zostało AvP 2. Trudno się temu dziwić. Ta gra wsysa wszystkich bez wyjątku. Silna pozycja Throne of Darkness nieco zaskakuje, natomiast trzecie miejsce RTCW to zapewne nie koniec pochodu ku chwale przesławnego "Wolfa".

Na top listach European Leisure Software Publishers Association również spore zmiany. PC zdominowane przez Harry'ego Pottera. Już powstają kolejne gry z małym czarodziejem w roli głównej. Będziemy zapewne świadkami mani podobnej do "pokemonowej".

Na pierwsze miejsce konsoli GBA niespodziewanie wskoczyli bracia Mario. Zdarzenie zdumiewające, bowiem gra nie jest już najnowsza. Z kolei na PS2 aż cztery nowości i wszystkie bardzo atrakcyjne!

Generalnie zima sprzyja graniu. Pamiętajcie tylko, by choć raz na tydzień wietrzyć pokój :). Do zobaczenia za miesiąc!

W tym numerze nagrodę - grę zdobył Maciej K. z Iławy. Gratulujemy! Nagrodę prześlemy pocztą.

Piszcie do nas na kartkach pocztowych z dopiskiem Top Ten Plus. Losowanie supergry co miesiąc! Wystarczy tylko przedstawić własną propozycję hitów!

Top Ten Plus

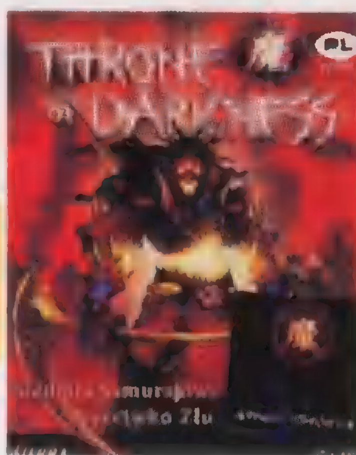


1 Aliens vs. Predator
N

Trzy w jednym, czyli do wyboru: misja Marine, Obcy albo Predator. Przerażająca rozgrywka, w której możesz zginąć na wiele sposobów. Strach się bać!

2 Throne of Darkness
4

Giera akcji z elementami cRPG, której scenariusz osadzono w feudalnej Japonii. Trzeba pokonać Księcia Ciemności i jego armię. Kierujemy drużyną czterech samurajów i mścimy się za zabicie Daimyo - przywódcy naszego klanu. Słodka zemsta.





3 Return to Castle Wolfenstein
N

Jest rok 1943. Mroczny Książę Heinrich został ponownie przywrócony do życia po tysiącu lat przebywania w piekle. Miłośnik okultyzmu i starożytnych tajemnic - gauleitner SS, Heinrich Himmler, odnajduje sposób na "ostateczne rozwiązanie". Kto złamie potęgę hitlerowskiej machiny wojennej?

4 FIFA 2002
N

Jak co roku EA Sports ofiarowało wyznawcom piłki kopanej nową edycję gry. Nowe menu, opcje menedżerskie itd.



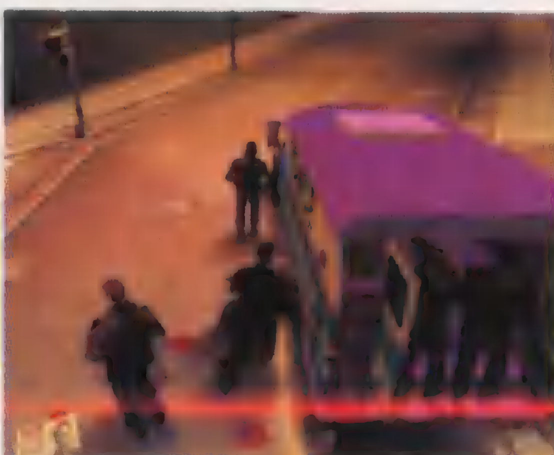


5 Commandos 2: Men of Courage 5
5

Oddział specjalny realizuje szereg misji w każdym zakątku globu. Jeśli czujesz się wyjątkowy i specjalny, leć z nimi.

6 GTA 3
N

Uwaga do wszystkich radiowozów! Niedługo należy się spodziewać nowej fali kradzieży samochodów! W mieście grasuje GTA 3!



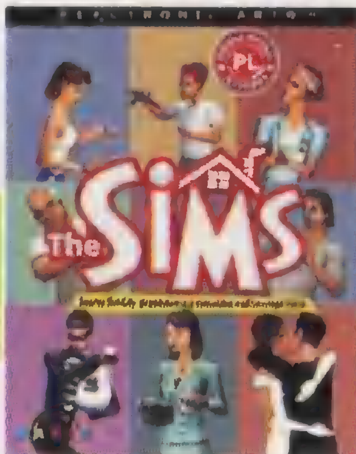


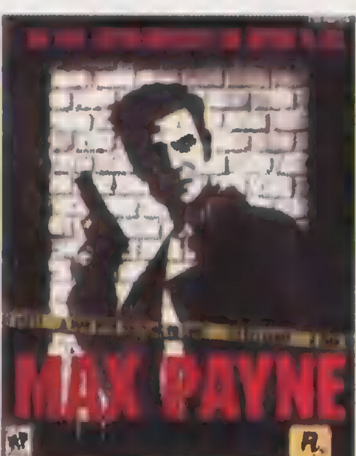
7 Diablo 2
7

Pan Zniszczenia trzyma się na szczycie listy przebojów. W przeciwieństwie do Tony Hawka jest nieśmiertelny.

8 The Sims
N

Symulator normalnego życia. Dla tych, którzy chcą mieć dom, żonę i dziecko.





9 Max Payne
3

Max zatrzymał się chyba w bullet time'ie. Jego pozycja pozostała niezmieniona od zeszłego numeru.

10 Quake 3 Arena
N

25 aren i siedem etapów prowadzi ostatecznie do Xaero, najlepszego z wojowników Quake'a.



PC

MNL		PP
1	Harry Potter - Philosopher's Stone	1
2	The Sims: Hot Date	- N
3	Championship Manager: Season 1/2	2 ▼
4	Return To Castle Wolfenstein	- N
5	The Sims	- N

Harry Potter i Kamień Filozoficzny to zręcznościowa gra akcji dla najmłodszych. Na fali popularności książek J. K. Rowling powstały giery na wszystkie platformy (!). Jak widać, wersja PC zauroczyła nie tylko maluchy.

The Sims: Hot Date - Simsy zajmują aż dwa miejsca na liście. "Randka" to dodatek, gdzie można wreszcie skoncentrować się na sferze emocjonalno-erotycznej. Niestety dzieci nadal przynosi pani z opieki społecznej!

GBA

MNL		PP
1	Mario Kart: Super Circuit	- N
2	Harry Potter - Philosopher's Stone	1 ▼
3	Super Mario Advance	2 ▼
4	Warioland 4	- N
5	Spyro: Season of Ice	- N

Mario Kart: Super Circuit - wyścigi podobne trochę do Crazy Circuit. Oczywiście braciszkowie Mario wygrywają!

Harry Potter - Philosopher's Stone to gra akcji. Wcielamy się w Harry'ego i uczymy rzucania czarów, latania na miotle i wielu innych magicznych umiejętności - by wreszcie wykończyć Sami-Wiecie-Kogo. Ech... ciężkie życie czarodzieja.

PS2

MNL		PP
1	Grand Theft Auto 3	2 ▲
2	007: Agent Under Fire	- N
3	Devil May Cry	- N
4	World Rally Championship	- N
5	Tony Hawk's Pro Skater 3	- N

GTA 3 - to symulator, na jakim powinni trenować wszyscy, którzy szkolą się w złodziejskim fachu i specjalizują w branży samochodowej. Uwaga: ukradziono zielony viper! Wszystkie radiowozy na 5th avenue!

Tony Hawk's Pro Skater 3 - łał! Znowu jeździmy po street i na rampie. Deska pod nogami Tony'ego zaczyna się palić! Takich trików jeszcze nie widziałem. THPS 3 to godny następca THPS 2 - tylko dlaczego dopiero na 5 miejscu!

MNL - miejsce na liście, **PP** - poprzednia pozycja

kodów:
/god - godmode
/notarget - wrogowie nie są agresywni
/noclip - przenikanie przez ściany
/give all - wszelka broń i amunicja
/give armor - pancerz
/give health - energia
/give stamina - wytrzymałość
/give ### - daje przedmiot o nazwie ###
Przedmioty do /give: panzerfaust, thompson, mp42, mauser rifle, flamethrower, sten, fg42 paratroop rifle, grenade, colt 45, large health, medium health
/cg_uselessnostalgia 1 - oryginalny interface z Wolfenstein 3D
/nofatigue - nieskończona wytrzymałość
/mapname - wyświetla nazwę danej mapy
/dir maps - wyświetla nazwy wszystkich map
/spdevmap ### - skok na mapę o nazwie ###
Lista dostępnych map: escape1; escape2; tram; village1; crypt1; crypt2; church; boss1; forest; rocket; baseout; assault; sfm; factory; trainyard; swf; norway; xlabs; boss2; dam; village2; chateau; dark; dig; castle; end

Rocket Power: Dream Scheme (GBA)

Kody do poziomów:
4GWD!KL1 - Ocean Shores Beach, MFKGTB!R - Mad Town, 2V74BFDG - Elementary School, 6!LN99V5 - Town Square, ?FXX6BLJ - Neighborhood, 2L!DZHS8 - Spooky Woods

S.W.I.N.E. (PC)

Naciśnij [**SHIFT**] + [**ENTER**] by otworzyć konsolę i wpisz:
smarten - podkręcasz ranking zaznaczonych jednostek
mo money - 1000 kasy
quicker than death - rozwalasz wroga jednym strzałem
blitzkrieg - skok na następny level
instant delivery - jednostki poruszają się szybciej
show fps - ilość "ramek" na sekundę

Secret Service: In Harm's Way (PC)

Podczas gry naciśnij [~] by otworzyć konsolę i wpisz:
aigodmode 1 - god mode
aiprotectprotectee 1 - jakiś lepszy (?!) god mode

Shaun Palmer's Pro Snowboarder (PS2)

Jak wycisnąć maksimum z zawodników?
Jeśli chciałbyś podciągnąć statystyki wszystkich zawodników na maksimum, w czasie gry musisz włączyć pauzę, a następnie wcisnąć trójkąt, trójkąt, O, trójkąt, trzymając w tym samym czasie wciśnięty klawisz L1 oraz prawo na D-padzie. Zawodnik, którym właśnie sterujesz, będzie miał nagły przypływ formy.

Smuggler's Run 2: Hostile Territory (PS2)

Jak włączyć niewidzialność?
W czasie gry włącz pauzę, a następnie wciśnij następujące klawisze: R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
Jak pomóc wozom zbić wagę?
W czasie gry włącz pauzę, a następnie wciśnij następujące klawisze: L1, R1, R1, L2, R2, R2.
Jak wyłączyć grawitację?
W czasie gry włącz pauzę, a następnie wciśnij następujące klawisze: R1, R2, R1, R2, Up, Up, Up.
Jak zwiększyć time warpa?
W czasie gry włącz pauzę, a następnie wciśnij następujące klawisze: R1, L1, L2, R2, Right, Right, Right.
Jak tego time warpa zmniejszyć?
W czasie gry włącz pauzę, a następnie wciśnij następujące klawisze: R2, L2, L1, R1, Left, Left, Left.

Sponge Bob Square Pants - SuperSponge (GBA)

Kody do poziomów:
01 Jelly Fields (start) - BGNR, 02 Sandy's Tree Dome - CLMB, 03 Fish Hooks Park - KYNF, 04 Downtown Bikini Bottom - WKGR, 05 Cavernous Caverns - PFYJ, 06 Thermal Tunnels - NGPS, 07 Acrid Air Pockets - WMCY, 08 Lava Fields - XNRP, 09 Precipice Canyon - HDJQ, 10 Desert Wasteland - QHDG, 11 Kelpazoic Jungle - WFXM, 12 Inside The Whale - MNTL, 13 Road to te Bottom of Rock Bottom - QGRV, 14 Lonely Souls - LXHK, 15 Graveyard - HGCD, 16 Last Stpo - CNXK, 17 Jelly Fields - LKKV, 18 Man Ray's Lair - PYHS, 19 Oil Rig - JRST, 20 Canning Factory - WMBT

Spyro the Dragon: Season of Ice (GBA)

Jak wybrać dowolny poziom?
Kiedy na ekranie tytułowym pojawi się napis START, wciśnij następujące klawisze: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, góra, dół, A.

The Simpsons Road Rage (PS2)

Jak odblokować Frankenbarta?
Aby mieć dostęp do Halloweenowej wersji Barta Simpsona, ustaw datę w swoim PS2 na 10/31. Na ekranie wyboru postaci, w kategorii oznaczonej jako ?, zamiast Barta pojawi się Frankenstein.
Odblokowanie świątecznej wersji Krusty'ego
Tym razem datę w swojej konsoli musisz zmienić na pierwszego stycznia.
Odblokowanie pielgrzymującej Marge
Aby zobaczyć Marge przegraną za pielgrzyma, musisz ustawić datę w konsoli na święto dziękczynienia (na wszelki wypadek - jest to dwudziesty drugi listopada).
Odblokowanie świętego Apu
A dokładniej Apu przebranego za Świętego Mikołaja. Wszystko, co trzeba zrobić, to ustawić datę w konsoli na pierwszy dzień świąt Bożego Narodzenia (dwudziestego piątego grudnia), a będziesz mógł sobie pograć jako właściciel Kwik-E Martu.

Alienator - Evolution Continues (GBA)

Kody do poziomów:
poziom 02 - MDKMZKCC, poziom 03 - BHSZSKTC, poziom 04 - ZKTSHKMC, poziom 05 - JLPFDKHB, poziom 06 - HMDBRKCB, poziom 07 - GLDKLKZB, poziom 08 - GLPKLKRB, poziom 09 - GLDJBKKF, poziom 10 - GLPJBKFF, poziom 11 - GLDKBKZF, poziom 12 - GLPKBKRF, poziom 13 - GLDJLKHD

Baldur's Gate: Dark Alliance (PS2)

Odblokowanie trybu Gauntlet
Jeśli chcesz podjąć rękawicę, musisz przynajmniej raz ukończyć grę na dowolnym poziomie trudności.
Odblokowanie trybu Extreme
Jeśli nadal mało ci wyzwań, musisz ukończyć grę w trybie Gauntlet.

Batman Vengeance (GBA)

Kody do poziomów:
WAYNE, AMY, NYGMA, CARRIE, WESKER, BULLOCK, GORDON, JONES, OSWALD, TALIA, MONTOYA, SCARFACE, CREEPER, DENT, KYLE

Chcesz zobaczyć końcową animację? Wpisz jako kod **NORA**.

Batman Vengeance (PS2)

Aktywacja wszystkich cheatów:
Na ekranie tytułowym naciśnij: L2, R2, L2, R2, kwadrat, kwadrat, O, O.
Aktywacja wszystkich power-moves:
Na ekranie tytułowym naciśnij: L1, L1, R2, R2, L2, R2, L1, R1.
Odblokowanie Batlaunchera:
Na ekranie tytułowym naciśnij O, kwadrat, O, kwadrat, L1, R1, L2, R2.
Nieskończona liczba kajdanek:
Na ekranie tytułowym naciśnij kwadrat, O, kwadrat, O, L2, R2, R2, L2.

Cabela's Off-Road Adventures 2 (PC)

Wpisz to w menu:
TREASURE - dostęp d owszystkich tras
PHANTOM - dostęp do wszystkich samochodów

Combat (PC)

Naciśnij [~], by wejść w konsolę, wpisz: **MLPDEV** - aktywizujesz cheat-mode. Teraz podczas gry możesz wpisać:
ADDLIVES # - dodaje # żyć
HEALTH - regeneruje energię
ENEMYSPAWN - wrogowie ożywają (respawnują)
OPENSESAME - master key
MAP END - outro

NEXT - następny level
RESTART - restart levelu
NAME - nazwa danego levelu
DIR - wyświetla m.in. nazwy map
HELP - podaje wszystkie cheaty
MAP nazwa - ładuje mapę o danej nazwie: TU01, TU02, TU03, TU04, START0, START1, START2, START3, LV01, LV02 (itd. aż do LV 31), MP1, MP2, MP3, MP4, MP5, MP6, MP7, MP8, SC01, SC02, SC03, BG1, BG2, BG3, BG4, BG5, BG6, BG7, END

Uwaga: wpisanie MAP END daje nie tylko finałowy level, ale też odblokowuje dostęp do wcześniejszych leveli.

•Możesz też (po aktywizacji cheatów) korzystać z kombinacji klawiszy:
SHIFT + G - god mode
SHIFT + V - nietykalność
SHIFT + B - wyłącza AI wroga
SHIFT + K - pa, pa...
TAB - info o grze

Commanche 4 (PC)

Chcesz mieć dostęp do wszystkich misji? Wpisz się (nazwisko pilota) jako: WolfBlitz

Donald Duck Advance (GBA)

Chcesz odblokować wszystkie poziomy? Wpisz 2C1LTD!P

Doom (GBA)

Jak zdobyć Radiation Suit?
W czasie gry włącz pauzę, wciśnij i przytrzymaj na raz przyciski L+R, a następnie wciśnij po kolei klawisze B, B, A, A, A, A, A.
Jak włączyć sobie God Mode?
W czasie gry włącz pauzę, wciśnij i przytrzymaj na raz przyciski L+R, a następnie wciśnij po kolei klawisze A, A, B, A, A, A, A.
Jak zdobyć wszystkie przedmioty i bronie?
W czasie gry włącz pauzę, wciśnij i przytrzymaj na raz przyciski L+R, a następnie wciśnij po kolei klawisze A, B, B, A, A, A, A.
Jak stać się nietykalnym?
W czasie gry włącz pauzę, wciśnij i przytrzymaj na raz przyciski L+R, a następnie wciśnij po kolei klawisze B, B, B, A, A, A, A.
Jak zobaczyć mapę?
W czasie gry włącz pauzę, wciśnij i przytrzymaj na raz przyciski L+R, a następnie wciśnij po kolei klawisze B, A, A, A, A, A, A.
Jak włączyć tryb Berserk?
W czasie gry włącz pauzę, wciśnij i przytrzymaj na raz przyciski L+R, a następnie wciśnij po kolei klawisze B, A, B, A, A, A, A.

Ecks vs Sever (GBA)

Kody do poziomów:
poziom 2 - EXTREME, poziom 3 - EXCITE, poziom 4

- EXCAVATE, poziom 5 - EXCALIBUR, poziom 6 - EXTORT, poziom 7 - EXPIRE, poziom 8 - EXACT, poziom 9 - EXHALE, poziom 10 - EXHUME, poziom 11 - EXONERATE, poziom 12 - EXPEL, poziom 13 - SEVERE, poziom 14 - SURVIVE, poziom 15 - SAVANT, poziom 16 - SUFFER, poziom 17 - SULPHER, poziom 18 - SERVE, poziom 19 - SEETHE, poziom 20 - SEVERAL, poziom 21 - SEVERANCE, poziom 22 - SAVAGE, 23 - SACROSANCT (poziom ostatni, z przemiłym bossem strzelającym do ciebie przy pomocy Rocket Propelled Grenades)

FA Premier League Manager 2002 (PC)

Edytuj savegame (edytorem heksów) i znajdź adres: E296F0. Począwszy od tej komórki wpisz: 0000008074D2CA41 - w efekcie masz 900 mln $.

FIFA Soccer 2002 Major League Soccer (PS2)

Odblokowanie kart (Cards)
Aby je zdobyć, musisz wygrać odpowiadające im wyzwanie:
Myung Bo Hong: kwalifikacje do AFC World Cup
Francesco Totti: kwalifikacje do UEFA World Cup
Roberto Carlos: kwalifikacje do CONMEBOL World Cup
Ruud Van Nistelrooy: kwalifikacje do CONCACAF World Cup
Nuno Gomez: EFA
Iker Casillas: European Championship Cup
Thierry Henry: European Championship
Henrik Larsson: Copa America
Thomasz Rodzinski: Gold Cup
Steve Marlet: FIFA Confederations

Odblokowanie złotego pucharu
Dokładniej chodzi o turniej Gold Cup. Aby mieć do niego dostęp, musisz zakwalifikować się do World Cup w regionie CONCACAF.

Final Fight One (GBA)

Odblokowanie cheatów
W grze są w sumie cztery cheaty i aby je wszystkie odblokować, będziesz musiał pokonać dwa tysiące wrogów. Pierwszy z cheatów umożliwi ci zwiększenie startowej liczby żyć do dziewięciu. Drugi pozwoli na dowolny wybór planszy. Po zdobyciu trzeciego będziesz mógł wybrać dwie bonusowe postacie: Alpha Cody i Alpha Guy (a poza tym zmieniać kolory kostiumów). Ostatni z cheatów odpowiada za bardzo szybkie uderzenia ręką (Punch), a wszystkie one będziesz mógł sobie włączyć w menu Options.

Gothic (PC)

Naciśnij [S], wpisz "**Marvin**" i ponownie [S]. W lewym górnym rogu pojawi się napis Marvin ?????. Teraz wciśnij [F2] by wejść do konsoli i wpisz jeden z poniższych cheatów:
cheat god - god mode
cheat full - energia
harpie - harpie :)
lurker - Lurker
lichtbringer - artefakt (w czasie questu)
goto vob - teleport
goto pos - teleportujedsz się do zmaku
goto waypoint - teleport
load game - ładujesz save'a
save - no, robisz save :)
version - wersja gry
insert [nazwa] - tworzysz danym przedmiot/istotę (lista poniżej):

torlofsaxt; roter_wind; ulumulu; artos_schwert; silax_axt; diegos_bogen; thorus_schwert; udshaman_rockefeller; icegolem; freemineorc; meatbug; bridgegolem; troll; youngtroll; yscavenger; ymolerat; xardasdemon; swampshark; btestmodell; ctestmodell; dtestmodell; ftestmodell; gtestmodell; htestmodell; jtestmodell; ababetestmodell; perception_testmodell); atestmodell; urizielrune; xp_map; neks_amulett; cords_spalter; prankenhieb; namibskeule; dmb_armor_m; elementare_arcanei; astronomie; dungeonkey; fakescroll; zeitenklinge; victim

• **Konsola - inny sposób**
Edytuj plik gothic.ini (zwykłym edytorem tekstu). Znajdź parametr: test mode 0 i zmień 0 na 1. Zgraj plik, uruchom grę. Podczas gry naciśnij poniższe klawisze:
[**F2**] - otwierasz konsolę
[**F3**] - gra w oknie
[**F4**] - normal mode
[**F5**] - nieruchoma kamera
[**F6**] - aktywna kamera
[**F7**] - podróż po sektorach gry
[**F8**] - odnamwia manę i energię

•**Blood Mode**
Edytuj plik **gothic.ini** (zwykłym edytorem tekstu). Znajdź parametr: **bloodDetail 1** i zamień cyferkę 1 na 3. Zgraj plik, uruchom grę. W efekcie - rzeźnia na ekranie.

Gradius Galaxies (GBA)

Chciałbyś zdobyć wszystkie bronie?
W czasie gry włącz **Pauzę**, a następnie wciśnij następujące klawisze: **góra**, **góra**, **dół**, **dół**, **L**, **R**, **L**, **R**, **B**, **A**.

Harry Potter and the Sorcerer's Stone (PC)

Jak odnowić sobie życie?
Wystarczy, że wpiszesz następujący kod: HarryGetsFullHealth

Jak zdobyć super skok (Super Jump)?
Aby Harry mógł sobie skakać daleko i wysoko, musisz wpisać następujący kod: HarrySuperJump

Jak włączyć tryb debugowania?
Wystarczy wpisać ostatni ze znanych kodów, a mianowicie: HarryDebugModeOn

Inspector Gadget (GBA)

Kody do kolejnych poziomów:
*7*MM14 - Statue Of Liberty - In The Statue, *3HMLI4 - Statue Of Liberty - The Flame Of Liberty, R3*3M64 - The Tower - The Tower Keeps Watch, R7H3L64 - The Tower - The Lift, *CH3L24 - The Tower - Higher Than Anything, *H*3M24 - The Great Wall - At The Foot Of The Great Wall, R5*3MR4 - The Great Wall - On The Great Wall, *3RM33P - Big Ben - The Palace, RHRM37P - Big Ben - The Top, RC7M27P - Egypt - The Valley Of The Kings, *9R33XP - Egypt - The Great Pyramid

Jak and Daxter: The Precursor Legacy (PS2)

Jak zobaczyć sekretne zakończenie?
Nic za darmo (przynajmniej tutaj) - najpierw musisz ukończyć grę z minimum stówą Power Cells (na sto jeden możliwych).

Killer Tank (PC)

W czasie gry wpisz:
AECHEATS - aktywizuje cheaty (od tego zacznij :))
DIETANK - zniszczysz wrogie czołgi
AEDQD - God mode
AEFA - amunicja & broń
AECLIP - przenikanie przez ściany
AEHEALTH - energia

Lego Bionicle (GBA)

Jak zdobyć dostęp do mini-gry Gali?
Wystarczy, że jako imię wpiszesz "9MA268" albo - jeśli wolisz - ukończysz grę jako Gali.
Jak zdobyć dostęp do mini-gry Kopaka?
Wystarczy, że jako imię wpiszesz "9MA268" albo - jeśli wolisz - ukończysz grę jako Kopaka.
Jak zdobyć dostęp do mini-gry Lewa?
Wystarczy, że jako imię wpiszesz "3LT154" albo - jeśli wolisz - ukończysz grę jako Lewa.
Jak zdobyć dostęp do mini-gry Onua?
Wystarczy, że jako imię wpiszesz "8MR472" albo - jeśli wolisz - ukończysz grę jako Onua.
Jak zdobyć dostęp do mini-gry Pohatu?
Wystarczy, że jako imię wpiszesz "5MG834" albo - jeśli wolisz - ukończysz grę jako Pohatu.
Jak zdobyć dostęp do mini-gry Tahu?
Wystarczy, że jako imię wpiszesz "4CR487" albo - jeśli wolisz - ukończysz grę jako Tahu.

Master Rallye (PC)

W **Options -> Game Options** wpisz się (jako nazwisko gracza)
MEGOTPELKA - dostęp do wszystkiego
MRWHIPPIER - dostęp do Invitation
MONKEYMRMAGIC - dostęp do Master Rallye
OPENROYSLOT - dostęp do wszelkich wozów
NINETYFOUR - dostęp do wszelkich klas wozów
SWEDGERAMA - dostęp do Challenge

Monopoly Tycoon (PC)

•**Megapolitan bonus scenario**
Skończ wszystkie scenariusze wszystkimi postaciami, a dostaniesz bonusowy level, w którym budujesz (masz 200 mln $!) Megapolitan i zero rywali.

MotoRacer 3 (PC)

Edytuj **level.ini** (Data\ levels \barcelon\Script\level.ini).
Znajdź sekwencję **NbMaxMotos=12** i zamień 12 na 1. Następnie znajdź sekwencję: **GainSR_0_0_0=10** i zamień 10 na 100. Zgraj plik, uruchom grę. W efekcie będziesz sam na trasie i dostaniesz sporo kasy.

Portal Runner (PS2)

Jak zregenerować swoje życie?
W czasie gry włącz pauzę, a następnie naciśnij i przytrzymaj L2. Teraz po kolei wciskaj następujące klawisze: O, O, O, kwadrat, kwadrat, R2, R1, góra, O, kwadrat. Jeśli się nie pomyliłeś, usłyszysz dźwięk potwierdzający przyjęcie kodu.
Jak odblokować wszystkie sekwencje wideo?
Wystarczy, że przejdziesz do głównego menu i wciśniesz klawisz L1, a następnie, cały czas trzymając go wciśniętego, będziesz naciskał lewo, prawo, lewo, dół, góra, dół, R1, O, R2, kwadrat. Teraz pozostaje ci już tylko przejście do menu z opcjami, gdzie będziesz miał dostęp do wszystkich filmików zawartych w grze.

Rampage Puzzle Attack (GBA)

Kody do poziomów:
Tokyo poziom 1-1 = GQGGHKGBHF, poziom 1-2 = LLMLMPLQMT, poziom 1-3 = GJJBHKGBHF, poziom 1-4 = BDFGCFBGCK, poziom 1-5 = GSBBHKGBHF
Delhi poziom 2-1 = LPRQMPLQMT, poziom 2-2 = QKNLRTQLRP, poziom 2-3 = BFKGCFBGCK, poziom 2-4 = QBGLRTQLRP, poziom 2-5 = LQCQMPLQMT
Helsinki poziom 3-1 = GLSBHKGBHF, poziom 3-2 = BGPGCFBGCK, poziom 3-3 = GBLBHKGBHF, poziom 3-4 = LQHQMPLQMT, poziom 3-5 = QLDLRTQLRP
Paris poziom 4-1 = BKTGCFBGCK, poziom 4-2 = LMLRMPLQMT, poziom 4-3 = GJHCHKGBHF, poziom 4-4 = BDDHCFBGCK, poziom 4-5 = GSKCHKGBHF
Hollywood poziom 5-1 = LPQRMPLQMT, poziom 5-2 = QKMMRTQLRP, poziom 5-3 = BFJHCFBGCK, poziom 5-4 = QBPMRTQLRP, poziom 5-5 = LQBRMPLQMT
Washington D.C poziom 6-1 = GLRCHKGBHF

Return to Castle Wolfenstein (PC)

Aby zaktywizować cheaty, uruchom grę z parametrem **+set sv_cheats 1**. Teraz w trakcie gry wciskasz [~] by zaktywizować konsolę i wpisujesz jeden z

Pykniesz 15

opakowań gumy do żucia naraz?

Nawet jeśli nie, to i tak zaoszczędzisz z nami tyle, ile kosztują!!!

Zamawiając roczną prenumeratę Action Plusa zapłacisz tylko 72 zł.

A to oznacza, że zarobisz 30 zł i będziesz miał pewność, że nasz magazyn dotrze do Ciebie szybciej, niż pojawi się w kioskach - nieważne, gdzie mieszkasz!!!



Wystarczy tylko, że wypełnisz kupon i gotowe!!!

Prenumerata trzymiesięczna	- 3 numerów	- cena 22,5 zł
Prenumerata półroczna	- 6 numerów	- cena 42 zł
Prenumerata roczna	- 12 numerów	- cena 72 zł

Numery Action Plus z płytą CD kosztują 6 PLN.



01/2002 STYCZEŃ cena 6,0

Pełna wersja: Enemy Engaged: Apache vs. Havoc
Gra+: Return To Castle Wolfenstein, Serious Sam 2, Soul Reaver 2, Harry Potter, Battle Realms, NY Race, Silent Hunter 2
Solucje i poradniki: Commandos 2, Stronghold

Kontynuacja ze strony 04

Co byś zrobił



Wybrałeś opcję B



Skradasz się bardzo powoli. Kiedy od Harkguarda dzieli cię tylko metr, wróg zaczyna się odwracać! Rzucasz się z ostrzem skierowanym w jego nerki. Ból musiał być okrutny. Żołnierz pada na kolana. Kończysz sprawę przeciągając ostrzem po gardle. Charkot szybko ucicha. Piasek wokół zrobił się czerwony.

Wygrałeś!

DOSTĘPNE ARCHIWALIA Action PLUS Zamów teraz, leszczu!

04/2000 kwiecień, cena 3,50
Instrukcja: Plane Crazy
Solucje: Ultima IX - Ascension
Planescape: Torment PL
Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr
Hacker: Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

11/2000 listopad, cena 3,50
Instrukcja: MIG Alley
Solucje: Agharta, Dark Reign 2, Deus Ex cz. 2, Hype, Larry 7, Thief 2 cz. 3, Warlords: Battlecry
Hacker: Save Game Show, Tipsy

04/2001 kwiecień, cena 3,50
Instrukcja: Unreal
Newsy & Premiery
Solucje: Age of Empires - Conqueres, Sea Dogs,
Arturian Knights, The Ward, Oni, Mech- warrior IV: Vengeance, Homeworld: Cataclysm
Poradniki: Sudden Strike, Colin McRae Rally 2.0
Kąciki: FPP, RPG, Strategii, Tipsy

09/2001 wrzesień, cena 6,0
Pełna wersja: Pro-Pinball Fantastic Journey
Ring plus: dodatki do Diablo 2 i Baldur's Gate 2
Recenzje: Max Payne, Mech Commander 2, Gran Tourismo 3
Temat numeru: Gameboy Advance

05/2000 cena 3,50
Instrukcja: Incoming
Solucje: Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II, Wild Wild West
Poradniki: Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims
Hacker: Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

01/2001 styczeń, cena 3,50
Instrukcja: Total Annihilation
Solucje: Star Trek: Elite Force, Starlancer, Red Alert 2, Escape from Monkey Island, In Cold Blood, Baldur's Gate II cz. 2, Blair Witch Project 2
Poradniki: Sheep
Kącik RPG, Kącik strategii, Premiery, Tipsy

05/2001 maj, cena 3,50
Instrukcja: Dark Vengeance
Solucje: Chicken Run, Stupid Invaders, Settlers IV, Gunman Chronicles, Majesty: The Northen Expansion, Clive Barker's Undying, Legend of Prophet and Assasin
Poradniki: Quake III Team Arena, Pizza Connection 2
Kąciki gier: strategicznych, fabularnych

10/2001 Październik, cena 6,0
Pełna wersja: Virtua Fighter 2
Gra +: Red Faction, Project Eden, NHL 2002, Alien Nations 2
Solucje i poradniki: Startopia, Max Payne
Heroes of Might & Magic 4, Max Payne

06/2000 czerwiec, cena 3,50
Instrukcja: G-Police
Solucje: Soldier of Fortune, Messiah, Aztec, Crystal Key, Nox cz. 2, Crusaders of Might & Magic, Might & Magic VIII
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

02/2001 luty, cena 3,50
Instrukcja: Heroes of Might & Magic
Solucje: Sacrifice, No One Lives Forever, Alice
Hitman: Codename 47, Baldur's Gate II cz. 3, Blair Witch Project 3, Larry V, Tony Hawk's Pro Skater II
Poradniki: FIFA 2001, Gospoda - kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS. Tipsy

06/2001 czerwiec, cena 3,50
Instrukcja: V-Rally
Solucje: Icewind Dale: Heart of Winter, Fallout Tactics: BoS, Gilbert Goodmate, Black & White
Poradniki: Pokemon Silver/ Gold, Serious Sam
Kąciki: FPP, RPG, strategiczny
Tipsy

11/2001 Listopad, cena 6,0
Pełna wersja: Tipsomaniak - tipsy i solucje do 1000 gier
Gra +: Throne Of Darkness, Commandos 2, Monopoly Tycoon, Wiggles
Solucje i poradniki: Red Faction, Mech Commander 2, Alien Nations 2

09/2000 wrzesień, cena 3,50
Instrukcja: Ultimate Race Pro
Solucje: Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control, Thief 2: The Metal Age
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

03/2001 marzec, cena 3,50
Instrukcja: Army Men
Solucje: Project IGI, Tomb Raider: Chronicles
Evil Islands, Droga do Eldorado, Giants: Citizen Kabuto, Baldur's Gate II cz. 4
Gospoda: kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS, Tipsy

07/2001 lipiec/sierpień, cena 6,0
Pełna wersja Vulture
Relacja z targów E3 2001. nominowanych do konsolowej gry targów ECTS 2001.
Diablo II czy Baldur's Gate II - beta testy dodatków.
PS2, Gamecube, X-box - porównanie
Final Fantasy: The Spirit Within
Plus: Newsy, Zapowiedzi, Recenzje

12/2001 Grudzień, cena 6,0
Pełna wersja: Ford Racing - oszałamiające wyścigi
Gra+: Aliens vs. Predator 2, Empire Earth, Civilization 3, Stronghold, Europa Universalis 2, Pool Of Radiance 2
Solucje i poradniki: Grand Theft Auto 3, Throne Of Darkness

Uwaga!

Zmiana formularza wpłaty

Jak zamawiamy prenumeratę?

Zamieszczony poniżej przekaz wypełniamy drukowanymi literami.

1) Zdecyduj, ile numerów ma obejmować twoja prenumerata. Masz do wyboru prenumeratę kwartalną (3 numery), półroczną (6 numerów) lub roczną (12 numerów). Zobacz na poprzedniej stronie, ile zapłacisz za wybraną opcję prenumeraty. Jeśli chcesz zamówić także numery archiwalne, oblicz, ile kosztują i dodaj do kwoty prenumeraty.
2) W lewej części formularza w polu "kwota:" wpisz odpowiednią liczbę. W zielonym polu wpisz, ile numerów prenumerujesz - masz do wyboru 3, 6 lub 12 numerów. W odpowiednim miejscu wpisz też numery archiwalne.
3) Wpisz wyraźnie swoje imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza.
4) Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
5) Nadaj przekaz w placówce banku lub poczty przed terminem podanym na pokwitowaniu.

Uwaga: Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numery archiwalne, należy zsumować kwotę wpłaty.

Reklamacje i dodatkowe informacje

Wszelkiego rodzaju reklamacje i zapytania należy kierować do Biura Obsługi Klienta. Reklamacje będą uwzględniane do 60 dni od dnia wpłaty.

Biuro Obsługi Klienta jest czynne od poniedziałku do piątku w godzinach od 9:00 do 15:00.
Telefony: 3412083, 3413956, 3421841 wew. 101, 102, 116.
e-mail: prenumerata@silvershark.com.pl

** Formuła zgody na przetwarzanie danych osobowych.

Wpłata za prenumeratę lub numery archiwalne jest równoznaczna z wyrażeniem zgody na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Action PLUS

SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

nr rachunku odbiorcy: 10901522-1713956-128-00-0-999

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

od miesiąca KWIECIEŃ /2002
- ☐ 3 numery 22,50 zł
- ☐ 6 numerów 42,00 zł
- ☐ 12 numerów 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuje zasady przetwarzania danych osobowych**

Podpis

stempel dzienny

opłata

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa *
* niepotrzebne skreślić

Action PLUS

SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

c.k. | nr oddziału banku: 10901522 | nr rachunku odbiorcy: 1713956-128-00-0-999

waluta: W P PLN | kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

Imię i nazwisko

adres

tytułem: PRENUMERATA NA | ilość numerów

tytułem cd.: OD NUMERU: KWIECIEŃ 2002

tytułem cd.: ARCHIWALIA: | numery

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

opłata

odcinek dla banku/odbiorcy

Dowód/pokwitowanie dla zleceniodawcy

Action PLUS

SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

nr rachunku odbiorcy: 10901522-1713956-128-00-0-999

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

od miesiąca KWIECIEŃ /2002
- ☐ 3 numery 22,50 zł
- ☐ 6 numerów 42,00 zł
- ☐ 12 numerów 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuje zasady przetwarzania danych osobowych**

Podpis

stempel dzienny

opłata

Polecenie przelewu/wpłata gotówkowa *
* niepotrzebne skreślić

Action PLUS

SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW

c.k. | nr oddziału banku: 10901522 | nr rachunku odbiorcy: 1713956-128-00-0-999

waluta: W P PLN | kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew)/kwota słowna (wpłata)

Imię i nazwisko

adres

tytułem: PRENUMERATA NA | ilość numerów

tytułem cd.: OD NUMERU: KWIECIEŃ 2002

tytułem cd.: ARCHIWALIA: | numery

data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy

opłata

odcinek dla banku/odbiorcy

SEVEN KINGDOMS

Midas Interactive Entertainment



COMPACT disc CD - ROM

